ローカス ナビブックシリーズ

PlayStation

CLOCK TOWER
クロックタワー
—The First Fear—
パーフェクトガイド



クロックタワーの謎が
今ここで明らかにされる！
恐怖と戦慄の完全攻略本

LOCUS

HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

ローカスナビブックシリーズ

PlayStation

CLOCK TOWER
クロックタワー
—The First Fear—



LOCUS

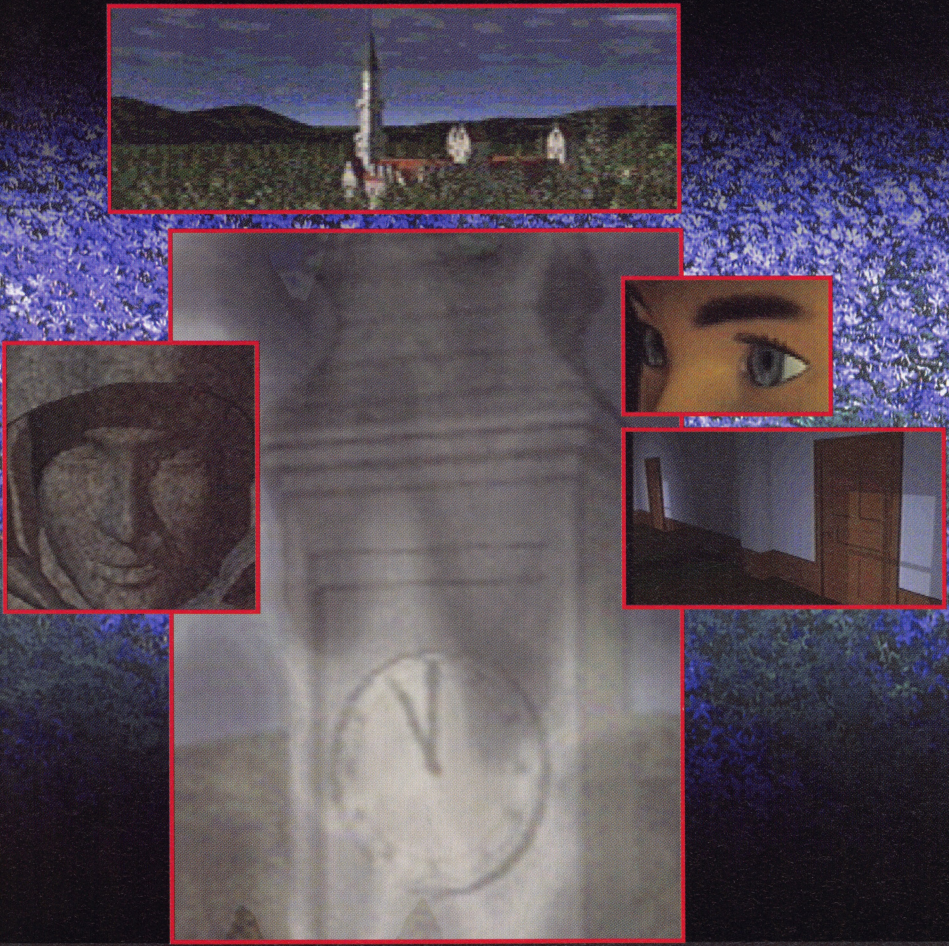
HUMAN ENTERTAINMENT
HUMAN

CLOCK TOWER
クロックタワー
—The First Fear—



パーフェクトガイド

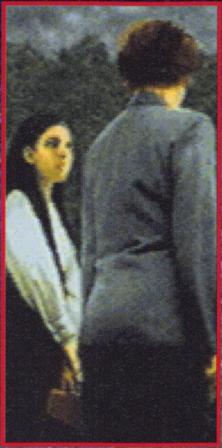
P R O L



O　G　U　E

グラニット孤児院にて養育されていた少女、ジェニファーと友人たちのもとに、養女として引き取りたいという要望がまいこんだのは、その年の９月のことである・・・。







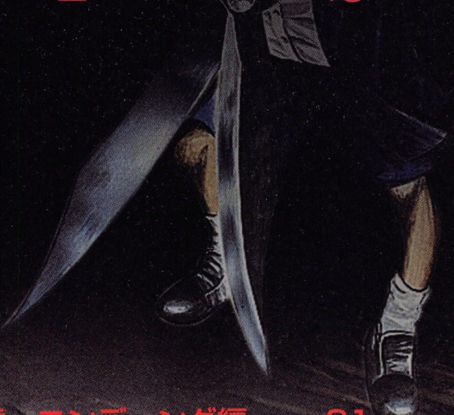


メアリー先生、私たちのこれから住むところってどんなお屋敷なんですか？
ふふっ、夕べからもう5回めね。心配しないで、
とっても素敵なお屋敷よ。
もうすぐ見えると思うわ。ほら…。

C　O　N　T



E N T S



はじめに



確かに恐怖は人を惹きつけてやまない魅力がある。
この「クロックタワー」の魅力も同様といえよう。
たとえ恐怖に怯え、眠れぬ日が続いたとしても
当方は一切責任を持たない。
心して欲しい。

第1章

基礎知識編

CLOCK TOWER

クロックタワーの世界観

北欧ノルウェーの山間部にある、大きな屋敷。そこで起きた猟奇的連続殺人事件。友人達が次々と何者かの手によって殺されていくのを、目の当たりにしてしまうジェニファー。そして、彼女もその標的となってしまう……。果たしてジェニファーは逃げ延びることができるだろうか。彼女の運命はプレイヤーの手にかかっている。



この「CLOCK TOWER」で何が起こるのか

その古びた屋敷は、ひっそりとしていて少し薄気味悪い雰囲気さえ漂わせていた。そこには高くそびえる時計塔があり、土地の人達はそれを「CLOCK TOWER」と呼んだ。

グラニット孤児院というところに、ひときわ目立つひとりの美少女がいる。彼女の名はジェニファー。母親とは死に別れ、この孤児院に引き取られた。父親は彼女が5歳の時に失踪している。

14歳の誕生日のこと。彼女と友人3人の養育先が見つかったという知らせが入った。その家の者の名前はバロウズ。孤児院の教師であるメアリーとジェニファーたちは、早速その養育先へと向かった。そこはどんなところなのか、その主人はどんな人なのか、彼女たちは好奇心と共に不安を抱いていた。相手の家に向かう道すがら、メアリー先生からバロウズ氏はとても良い人だと教えてもらう。お屋敷もとても立派らしい。

そのバロウズの屋敷が、あの「CLOCK TOWER」と呼ばれるところだとは……屋敷に到着すると同時に舞台の幕はあがった。



▲このような仕掛けが、屋敷の随所に隠されている。脅かすだけのものが多いが、このように危害を加えて来るものもいくつかあるのだ

やはり普通の屋敷ではないようだ

バロウズの屋敷はとても大きく、内部も外観同様やはり薄気味悪かった。そこには人の生活している気配が全くといっていいほどない。そう思っている中、友人たちが悲鳴と共に姿を消してしまう。屋敷について早々ジェニファーはひとりぼっちにさせられてしまう。それと同時に、次々と起こる奇怪な出来事。いったいこの屋敷では何が起こっているのだろうか。そして、ジェニファーはこの屋敷から無事に脱出することができるのだろうか。

巨大なハサミを持つ男、シザーマン

ただならぬ雰囲気を察したジェニファーは、屋敷から脱出しようと試みるが、玄関は固く閉ざされていた。出口を探して屋敷内を徘徊するうち、消えた友人たちの死体を次々と発見する。この屋敷の中には殺人鬼が巣くっていたのだ。彼の名はボビィ・バロウズ。大きなハサミで犠牲者を切り刻むことから「シザーマン」と呼ばれていた。そして彼女もそのターゲットなってしまったのだ。無力なジェニファーはただ逃げることしかできなかった。



▲次々と変わり果てた姿になっていく友人たち。次はジェニファーの番なのだろうか



◀ジェニファーに迫ってくるシザーマン。突き飛ばしてしまえば、とりあえずやりすごすことができる

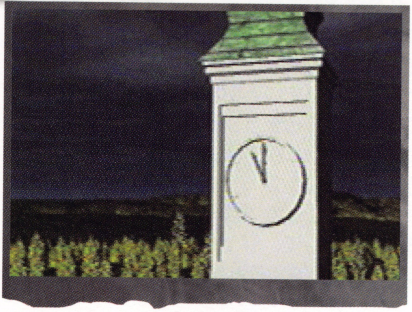


▶こういった狭いところにも、隠れていることがある。油断は禁物だ

ジェニファーは脱出できるのか

屋敷の中を調べていくうちに、少しずつ「CLOCK TOWER」の秘密が明らかになっていく。シザーマン、ジェニファー自身の秘密、そして意外な人物の正体……。屋敷の奥へ行けば行くほど、ジェニファーの身に危険や悲しい出来事が襲いかかってくる。脱出しようとすることも大切だが、消えた友人たちを探すことも忘れてはならない。果たしてジェニファーは、無事にシザーマンから逃げ、最後まで生き延びることができるのだろうか？　そして友人たちと再会することはできるのだろうか？　それはジェニファーとなるプレイヤー自身にかかってくる。

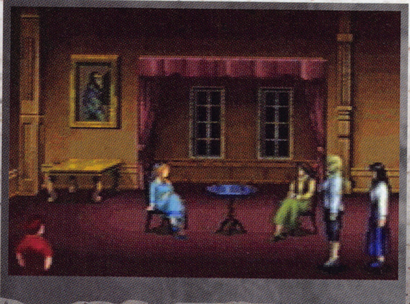
クロックタワーの世界観



▲北欧の国にそびえ立つ「CLOCK TOWER」。引き取られる喜びにわく身寄りのない彼女たちに、これから起こる出来事を予想できるわけがなかった。

恐怖の舞台は 北欧ノルウェー山間部にあった

「CLOCK TOWER」があるのは、山深いノルウェーの山間部。あたりは木々が生い茂り、近くに民家はない。車も通らないし、とにかく人の気配がしなかった。ひょっとしたらこの辺りの土地は全てバロウズ家のものなのかもしれない。ようやく屋敷が見えてきた。メアリー先生が指さす先には、遠目ながら立派な屋敷をはっきり確認することができる。もうずいぶん歩いてきたのだが、たどり着くまでにはまだ距離はありそうだ。



▲独特の雰囲気漂う邸内。不安と緊張の中、家人の登場を待つ。だがその期待は無残にも打ち砕かれることとなる

重苦しい空気と 不快な雰囲気がまとわりつく

「CLOCK TOWER」の内部は終始なんともいえない不快感が漂っていた。形容しがたいこの雰囲気の原因は、古くて掃除が行き届いていないうえに、生活観がなく閑散としているからなのだろうか。「これからここで、生活していくのかしら」ジェニファーに一抹の不安がよぎる。バロウズ家の人々の人柄も心配だ。引き取られる喜びと、不安が彼女の心を交差する。今はただ、メアリー先生が当主を連れて戻って来るのを待つしかない。



◀雑然としているのに、生活観がない室内。屋敷の巨大さが、ジェニファーをますます孤独感に追い込んでゆく

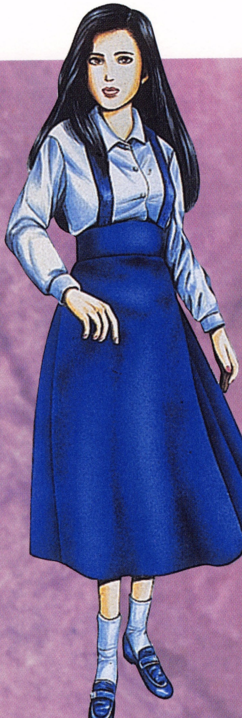


▶先生と友人がいなくなってから屋敷内を調べていくことになる。中には生活感のある部屋も

この恐怖は 「CLOCK TOWER 2」へと続く

この独特の雰囲気は、そのまま「CLOCK TOWER 2」へと引き継がれていく。プレイステーションでは既に発売済みなので、先にプレイしたユーザーは御存知だろう。細かいいきさつが分からなかった人々も、今回発売された、こちらをプレイすればシザーマンとジェニファーの因縁が理解できると思う。逆にまだ2をプレイしていないユーザーは、これをクリアしてもまたすぐにジェニファーに会うことができる。そしてあの殺人鬼にも……。2はCGに3Dポリゴンが採用され、迫力もさらに増している。ホラーファンに自信を持ってオススメできる大作だ。

Character 登場人物紹介

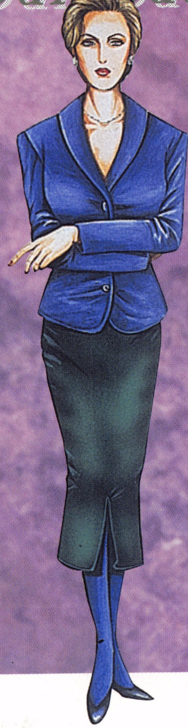


Jennifer Simpson ジェニファー・シンプソン

バロウズ家に養女になるべくやってきて、今回の惨劇に巻き込まれることになる北欧系の14才の美少女。5才の時に父親が失踪し、ついで母親とも死別したため孤児になってしまい、それからグラニット孤児院で養育されていた。一見おとなしそうな顔をしているが、実際はどうであろうか……？　このゲームの主人公でもある。

グラニット孤児院で、5年前から教師をしている35才の女性。ジェニファー達の引率をしてバロウズ家を訪れることになった。ややヒステリックな性格で、規律にうるさいために、どちらかというと生徒たちからは煙たがられている。身につける香水はいつも同じものを愛用しているらしい。展開によっては後半で再会できる。

Meary Burroughs メアリー先生



Character 登場人物紹介



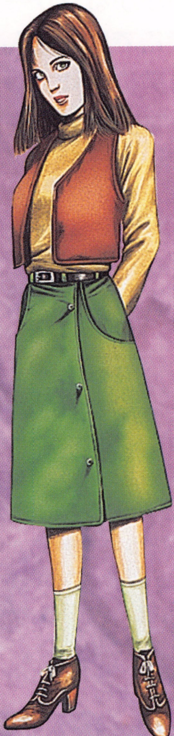
Lotte ロッテ

みんなと同じく、養女として引き取られるためバロウズ家にやってきた14才の少女。ジェニファー同様、グラニット孤児院の生徒。少女の中でただ1人髪型がショートカットである。見た目と同様、やや反抗的だが活発で明るい性格。少し心配性な一面も持っている。ジェニファーとは友人で、最も親しいつきあいをしている。

グラニット孤児院の生徒のうちの1人で、他の少女同様バロウズ家の養女になるためやってきた14才。ジェニファーの友人でもある。少し内気でおっとりとした性格をしている、めだたない少女だ。動作も遅く、人よりワンテンポ遅れて行動している。アンと気が合うらしく、いつもそばにくっつくようにして歩いている。

Rolla ローラ





Anne アン

他のみんなと同じくバロウズ家の養女になるためにやってきた15才の少女。ジェニファーの友人で、グラニット孤児院の生徒である。他の少女より少し年上のため大人ぶりたいのか、性格は少しワガママなところがあり、仲間内では常にリーダーでいたがるタイプ。ローラと仲がよく、一緒に行動していることが多い。

少女達の養育先である屋敷、バロウズ家の37才の当主。それなのに、なかなか姿を見せない謎の人物である。9才の幼い双子の息子がいるようだが、その息子達の姿も見あたらない。この屋敷の中のどこかでジェニファーを待ちうけているのだろうか……？　屋敷の中を調べていくうちに、彼と会うことはできるだろう。

Simon Burroushs サイモン・バロウズ



Scessorman シザーマン

ゲーム中、幾度となくジェニファーに襲いかかるシザーマン。人間というよりも、怪物に近い容貌を持つ。ここでは、そんなシザーマンのプロフィールを紹介しよう。意外な事実に驚くプレイヤーも少なくはないだろう。プレイ前だからシザーマンの正体を知りたくないという人は、クリア後に読んで欲しい。



ボビィ・バロウズ

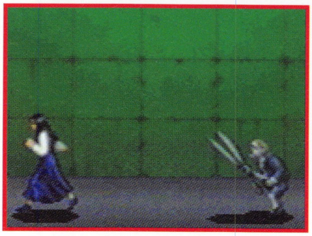
バロウズ屋敷に住む殺人鬼兄弟の弟。巨大なハサミで犠牲者を追い詰め、切り刻む。物理的な攻撃では決して死ぬことはないらしい。そのため、いくら撃退しても何度もしつこく襲いかかってくる。彼の刃にかかった犠牲者は、人間はもちろん、動物に至るまで、おびただしい数にのぼるらしい。

ボビィ・バロウズ、通称シザーマン。バロウズ家の次男

シザーマン、という呼び名が通常使われているが、これは本名ではない。正式名称はボビィ・バロウズ。彼をこの名で呼ぶ人間は、数えるほどしかいない。それどころか、ボビィという名を知りもしない人がほとんどだろう。ゲーム中、唯一この名でシザーマンに呼びかける人物がいる。この場面は、エンディングで見ることができるのだが、それが誰なのかは敢えてここでは明かさないでおく。



▶彼にもちゃんとした名前があった本名はボビィ・バロウズ。この館に住んでいる



◀巨大なハサミを持ってジェニファーに襲いかかるシザーマン。彼には良心というものがないのだろうか



▲シザーマンは、まだ9歳の子供という設定。外見からはとてもそんな歳には見えないが。何が彼をそうさせてしまったのだろうか。

衝撃の事実!?　シザーマンは何と9歳の子供だった！

このゲームの設定では、シザーマンは9歳となっている。9歳といえば、まだほんの子供だ。なぜあれほど凶悪に育ってしまったのだろう。彼の両親は彼にどんな教育を施したのだろうか。そして、両親とは一体どんな人物なのか。容姿も普通の人間とは少し違うようだ。シザーマンの今までの生い立ちや、家族については謎の部分がほとんど。しかし、ゲームを進めていくうちに、彼の家族に会うことができる。その中に、驚くべき人物が含まれていることを知るのは、エンディングでのこととなる。



◀これが双子の兄、ダン。外見の醜悪さは弟以上。もはや、人間とはとても思えない。身体に障害があるらしい。



▶屋敷内の怪奇現象は、ダンの仕業だった。彼は動けない分特殊な能力を持っていたのだ。



シザーマンには双子の兄が。そしてその人物とは・・

シザーマンには双子の兄がいる。彼の名はダン。ダン・バロウズだ。生まれつき運動器官が未発達で、ボビィのように自由に動き回ることができない。そのかわり、彼は特殊な能力を持っている。念動力と透視力。この力のおかげで、屋敷内で起こっている全てを把握し、さらに人形などを操りジェニファーに攻撃することもできるのだ。うまく進むことができれば、彼にもいずれ会うことができるだろう。

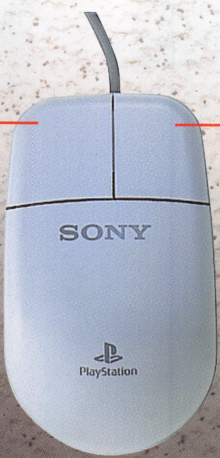
基本操作

ゲームをスタートするにあたっての基本中の基本、システム操作。プレステーションのコントローラと、マウスでの操作の手順をここで紹介する。コントローラはオプション内のキーコンフィグという項目で、2種類から選択できる。タイプ2は「クロックタワー2」の操作に慣れている人にオススメだ。まず慣れる。慣れないことにはとっさの攻撃に対応できないため、クリアは当然難しくなる。

コントローラ



マウス



コントローラタイプ1	○	方向キー左右で使用したいアイテムを選択、○ボタンで決定するとカーソルがそのアイテムの形になる。使用したい場所、人物などを選択して○ボタンで決定。
	△	決定事項のキャンセル。また、移動中のジェニファーを停止させることが出来る。ただし、ジェニファーが奥や手前に移動中は停止させることが出来ない。
	×	パニック状態の時に使用する。
	□	ジェニファーの移動や通常画面でのクリック決定。進行画面で項目決定。2回連続入力でジェニファーを走らせることが出来る。再度入力すると走るのを止める。
	L／R	ジェニファーが左／右に走り出す。
	START	ゲームをスタートする時に使用する。
	その他	カーソルを画面下まで移動させるとアイテムウィンドウが開く。
コントローラタイプ2	○	ジェニファーの移動や通常画面でのクリック決定。進行画面で項目決定。2回連続入力でジェニファーを走らせることが出来る。再度入力すると走るのを止める。
	△	決定事項のキャンセル。また、移動中のジェニファーを停止させることが出来る。ただし、ジェニファーが奥や手前に移動中は停止させることが出来ない。
	×	パニック状態の時に使用する。
	□	使用しない。
	L／R	ジェニファーが左／右に走り出す。
	START	ゲームをスタートする時に使用する。
	その他	カーソルを画面下の黒い部分まで移動させるとアイテムウィンドウが開く。方向キー左右で使用したいアイテムを選択、□ボタンで決定するとカーソルがそのアイテムの形になる。使用したい場所、人物などを選択して□ボタンで決定。
マウス	左ボタン	ジェニファーの移動や通常画面でのクリック決定。進行画面で項目決定。2回連続入力でジェニファーを走らせることが出来る。再度入力すると走るのを止める。
	右ボタン	決定事項のキャンセル。また、移動中のジェニファーを停止させることが出来る。ただし、ジェニファーが奥や手前に移動中は停止させることが出来ない。
	その他	カーソルを画面下の黒い部分まで移動させるとアイテムウィンドウが開く。左右ボタンで使用したいアイテムを選択、左ボタンで決定するとカーソルがそのアイテムの形になる。使用したい場所、人物などを選択して左ボタンで決定。

なお、入手したのにアイテムウィンドウに表示されないアイテム（一部の鍵など）は、特定の場所をクリックしたときに自動的に使用されます。

アイテムリスト

アイテムはこのゲームをプレイするうえで必ず必要になってくるもの。ここではその全てのアイテムを紹介しよう。全部が必要な訳ではないが、持っていて無駄ということはない。なるべく多くのアイテムを持つことをオススメしておこう。中には代用の効かないものもあるので、アイテム探しには細心の注意が必要。最も気をつけたいのはエンディング間近になって進めなくなる、ということ。

自動アイテム

自動アイテムとは、自分でアイテム使用の選択をしなくても、自動的に使用されるアイテムのことをいう。主にカギがそれに当たる。つまり、入手してそのカギを使用するべき扉さえ開ければ、自動的に扉は開く。カギのかかっている部屋は、重要なアイテムや情報が隠されていることが多いので要チェック。

西館のカギ
西館に入るときに必要になるカギ。ランダムで2カ所のどちらかに置かれている。

金色のカギ
秘密の部屋Aに入るときに必要になるカギ。食料庫に隠されている。

メアリーの情報
中庭の小屋、秘密の部屋A、隠し部屋それぞれで手に入れることができる。

時計塔の情報
秘密の部屋Bの本、地下洞窟Aでロッテから手に入れることができる。

銀色のカギ
秘密の部屋Bに入るときに必要になるカギ。秘密の部屋Aに置かれている。

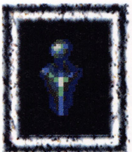
儀式のカギ
儀式の部屋に入るときに必要になるカギ。西館、子供部屋に置かれている。

小さな魔像の情報
秘密の部屋A、もしくは西館書庫で魔像に関する紙切れを見ることができる。

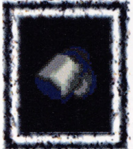
杖の情報
秘密の部屋Bで壁画を見ると、杖をピアノルームで入手することが可能になる。

保有アイテム

保有アイテムとは、入手したアイテムを必要なときに自分で判断して使用するアイテムのことをいう。その場所に合ったアイテムを選択しないと、先に進むことはできない。気になる場所では使えそうなアイテムを試してみよう。



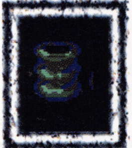
香水
プレイするうえで、必ず必要になる重要アイテム。東館寝室のドレッサーにある。



とがった石
壁を壊して抜け道を作るためのアイテム。西館ガレキ部屋の岩の山の上にある。



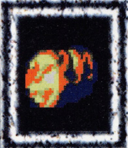
ロープ
ある場所から脱出する時に使用する。東館物置と西館物置にある。



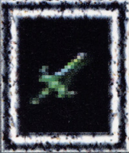
殺虫剤
食料庫で金色のカギを入手するのに必要。東館物置に入手することができる。



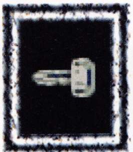
黒いローブ
エンディングを見るために絶対、必要なアイテム。東館内のどこかに隠されている。



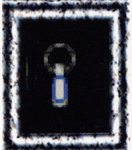
ハム
牢屋でミスターバロウズに会ったときに必要となる。東館食料庫で入手できる。



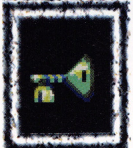
青銅の短剣
真っ暗なコレクションルームで見つかる。襲いかかるミイラを倒すことができる。



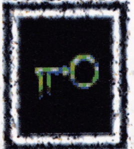
エンジンキー
東館納屋にある。車に乗るときに必要になる。車のすぐ近くに置かれている。



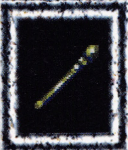
ランタン
西館書斎で入手することができる場合あり。銅色のカギを入手するのに必要。



銅色のカギ
中庭の小屋にある牢屋から脱出するときに必要。西館書庫に隠されている。



巣箱のカギ
いけにえの部屋の巣箱を開けるカギ。コレクションルームでミイラを倒すと入手できる。



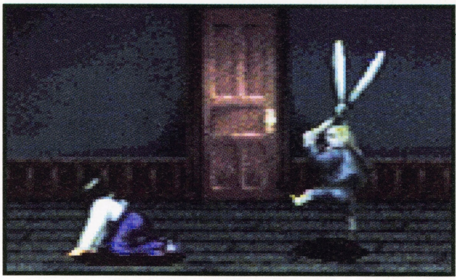
杖
儀式の部屋から地下洞窟に行くときに必要。西館ピアノ室に隠されている。



小さな魔像
儀式の部屋から地下洞窟に行くときに必要。西館大広間Cに隠されている。

シザーマンとの対決

突然、予想もつかないようなところから現れ、執拗にジェニファーを追い回すシザーマン。その度に、シザーマンがジェニファーを追い回すサウンドが流れ、彼女との命懸けの対決が展開される。



▲ジェニファーを殺し、飛び上がって喜ぶシザーマン。最初の頃は、イヤでもこのシーンを目にしてしまうことだろう。シザーマン撃退法は必ずある。何度か繰り返すうちに、そのポイントを正確に記憶しよう。

縦横無尽、どこからでも出てくるシザーマン

シザーマンはどこからでも現れる。天井、箱、シャワー、まさに神出鬼没だ。しかも、一度追跡を始めると、執拗なまでに追いかけてくる。撃退するまで、あきらめてくれそうにはない。いくらジェニファーが攻撃しても、ビクともしないタフさまで持ち合わせいる。とりあえず×ボタン連打や、トラップなどで逃れても、すぐに復活してしまう。どうすれば決定的なダメージを与えられるのか。奴に弱点はないのか。このまま奴の餌食になるわけにはいかないのだ。

ジェニファーだって攻撃できる。トラップをしかけろ！

か弱い女の子相手でも、シザーマンは容赦しない。かん高い悲鳴を上げても、内股で走って転んでも同情などしてくれないのだ。だが、おとなしく殺されるようなジェニファーではない。屋敷内のあらゆる物を使って、シザーマン撃退のトラップを作り出すことができるのだ。寝室のベット、本棚、廊下の亀裂、使えそうなものは全て試してみよう。体力がないのなら頭で勝負。これでも勝てなかったら、エンディングを見ることなど不可能になってしまう。ゲーム展開を見る限り、シザーマンはそれほど利口ではないらしい。勝機は必ずある。いつ襲撃されてもいいように、常に最良の撃退法を考慮しておこう。



◀本棚の間にシザーマンを閉じ込める撃退法。タイミングよく倒すのがポイント。これでしばらくシザーマンは動くことができない。



▶廊下の亀裂を使った撃退法。勢いよくジャンプしてジェニファーは反対側に渡れるが、シザーマンは1階に落下してしまう。それでも彼は無傷。

第2章
徹底攻略編

CLOCK TOWER 玄関広間

※丸数字はクリックポイントを示しています。（以降同じ）



1.電源スイッチ
2.階段



▲とりあえず最初は少女たちと話すこと。彼女たちときちんと会話をしなければ先に進むことはできない

友人たちとの他愛もない会話。これが最後になろうは……

屋敷の中に入ると、まずこの玄関広間で他の少女たちと待たされることになる。メアリー先生が屋敷の人に挨拶しに行った後は、とりあえず少女たちに話しかけてみよう。話し終えるとメアリー先生を捜しに行く展開になる。数回話しかけるとメッセージが変わるので気をつけること。

悲鳴が聞こえ、急いで戻るジェニファー。だが友人の姿はなく

友人たちとそれぞれ2回ずつ話をしたら、となりの廊下Aに行ってみよう。すると突然、悲鳴が聞こえてくる！　急いで玄関広間に戻ってみよう。しかし、すでに友人たちの姿はそこにない。なおかつ照明までが消されてしまっている。一体みんなはどこへ消えてしまったのだろうか……？

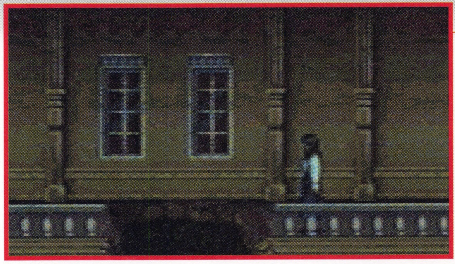


◀屋敷の人に挨拶をしに行ったメアリー先生を追って廊下に出ると、突然、広間の方から悲鳴が聞こえてくる



▶悲鳴に驚き、急いで玄関広間に戻ったジェニファー。すると友人の影が一人もなく……

全てはここから始まる。少女たちが消えた後から、屋敷内を自由に調べまわることができる。開くことができるのは廊下Aへの扉だけ。玄関など他の扉はカギがかかっていて開かない。ここからは廊下Aにしか行けないので、広間内を調べたら廊下に進んでみよう。



▲この現象は屋敷が古いから起こるのか、それとも何か他に原因があるのか……？　他の部屋を調べていこう

2階はこれ以上進めない

友人たちが消え、ひとりぼっちになってしまったジェニファー。とにかく友人たちを捜しに行きたいところである。しかし、そのためにはまず屋敷の中がどうなっているのか把握しなければならない。とりあえず玄関広間の中を調べよう。2階にあがると、突然床が崩れてしまいこれ以上進むことができなくなる。それにより、廊下Aに行くという選択肢のみが残される。

SCISSORMAN シザーマン 撃退法



◀ただでさえ恐ろしいシザーマンに追われているというのに、こんなことまで起こるとは

突然落ちてくるシャンデリア

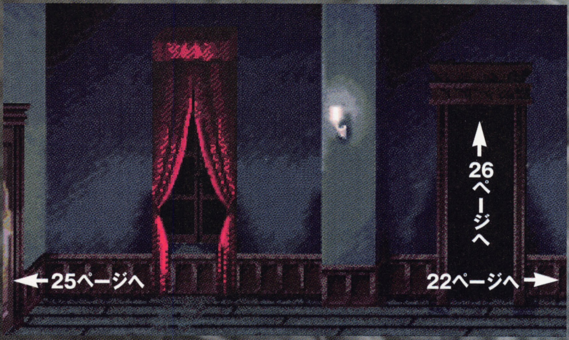
ここではシザーマンの出現はない。だが、他で会ってここに逃げ込んで来た場合のみに起こる現象がある。ジェニファーが右の方まで走り抜けるとシャンデリアが落ちてくるのである。間一髪で助かるし、これによって体力が減るなどの支障はない。このシーンのみ、やや撃退法とは異なる。

COLUMN 引き込まれていく恐怖

この玄関広間がスタート地点となる。この部屋では事件の謎を解くようなイベントは発生しないが、最初の場所だけあってヒヤリとさせられるイベントが随所に施されている。突然床が崩れたり、シャンデリアが落ちてきたりとプレイヤーに恐怖心を植え付けるには充分なイベントであろう。終盤になって廊下LでエンディングDを迎えていなければ、廊下Lから再びこの玄関広間に出てくることができる。左上にある2階の扉から出てこれるのだが、残念ながら特別大きなイベントは何も発生しない。2階の床が崩れるイベントを見ていなければ、それを反対側から見ることができる。

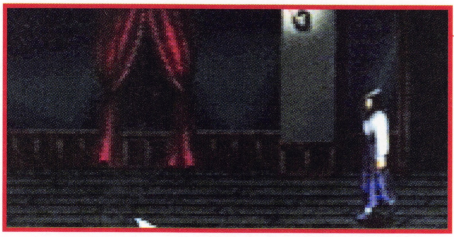
廊下A

玄関広間を出るとすぐにあるのが廊下Aである。ガレキ部屋Aの入り口があり、先に進むと廊下Bへ続く。ただそれだけの短い廊下だが、細かい演出が用意されており、先行きを不安にさせる。



ドキッとするポイント。突然窓が開き、突風が吹き込む!

この廊下Aに入ってからしばらく立ち止まっていると、左のほうにある窓が突然開き、突風が吹き込んで来ることがある。この風の音に驚かされるプレイヤーも多いことだろう。しかし、何も起こらないこともある。立ち止まらずに走り抜けてしまえば、見ることはできない演出である。



▲向こう側から何かが出てきたりなど、こちらに危害を加えるイベントなどには発展しないので安心して進もう

不気味な気配。誰かに見られているような気が……

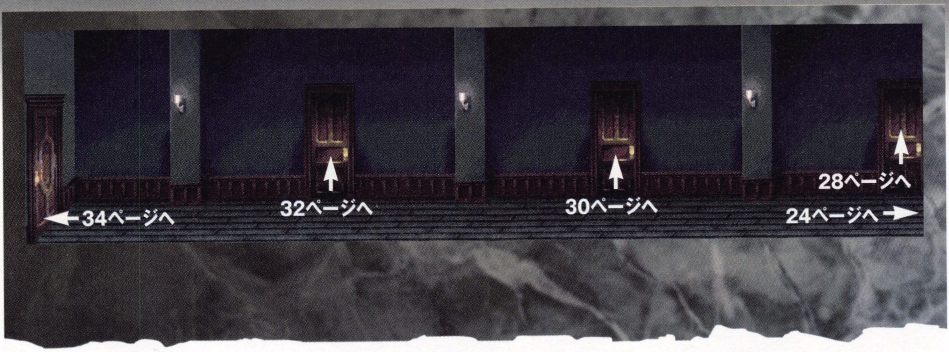
この廊下で、立ち止まっていても突風が吹き込んでこない場合、窓の外から光る二つの目がのぞきこんでいることがある。このイベントは突風の場合と違い、音などはしないのでじっと見ていないと気づきにくいし、驚かされることもあまりないだろう。しかし、不気味さで言えばこちらのほうが上だといえよう。



▲こちらも危害を加えられるイベントではないが、内容的にこの屋敷の不気味さを象徴しているように見える

廊下B

居間、寝室、シャワー室の３つの部屋へ続く扉が並んでいる。それらの扉は話を進めて行く上で、重要なポイントになる可能性のある部屋ばかり。どの扉がどの部屋につながるのか把握しておこう。





◀シャワー室Ａの前で、自動的に立ち止まるジェニファー。中はどうなっているのか



▶先に中庭や、大広間Ａに行ってあるイベントを見た場合は、ここでは何も起こらない

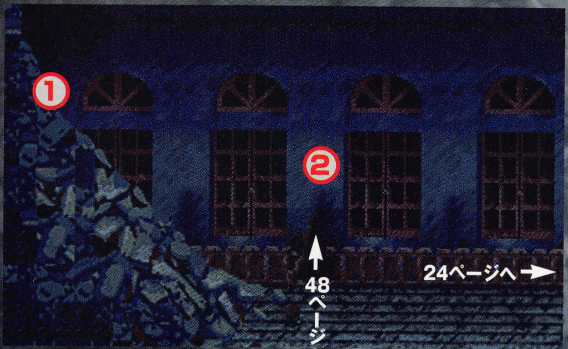
水の音が聞こえるが……

ここに来るまでに、友人の死体をひとつも発見していない場合、廊下を歩いていると、シャワー室の前で何か水の音が聞こえてくる。気になるようなら中へ入ってみてもいいが、先へ進んでしまっても特に問題はない。ただし、そこでどちらを選ぶかによって、後に見ることのできるイベントが変って来る。何度もプレイして、回る順番などを変えていくと違うものを見ることができるのだ。

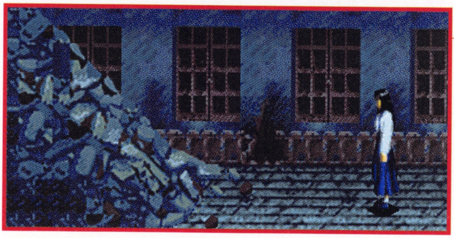
COLUMN どの扉が何の部屋だったか

この屋敷は建物の構成上、廊下が多い。似たような廊下に出くわして悩んでいるプレイヤーも少なくないだろう。東館と西館で共通して存在するシャワー室や寝室なども混乱する原因となりやすい。後でも述べるが、最も気をつけたいのは部屋の配置。長い廊下に扉が幾つもあるところは、どの扉がどの部屋だったか記憶しなければならない。記憶が曖昧だとシザーマンに追われた時、パニックに陥ってしまう可能性が高いからだ。もっとも、最初はどこにどんな部屋があるか覚えられなくても、ゲームが進むうちにイヤでも覚えてしまうはず。何度かプレイしていればなおさらである。

CLOCK TOWER ガレキ部屋A



1.とがった石の入手
2.亀裂



▲同じような作りの部屋が多いので、自分が何館のどこにいるのか、常に考えながら行動すると良いだろう

ガレキの山でアイテムを発掘

詰まれているガレキの、左上の方を調べてみると、あるアイテムを入手することができる。そのアイテムをこの部屋のどこかで使用すると、そこから中庭へ出入りすることができるようになる。必ずしもクリアに必要な訳ではないが、取っておくと後に重宝するだろう。中庭を通れるようになれば、西館と東館の移動が楽になるぞ。

他のガレキ部屋との見分け方

ガレキ部屋A・B・Cは、外見上とてもよく似ている。ほとんど同じといっても差し支えないだろう。このため現在位置がわからなくなり、迷うことがあるかもしれない。マップは覚えるか、まめに本書で確認しよう。ガレキ部屋B・Cとの見分け方は、画面中央にある壁の亀裂部分。



▲ガレキの山の上の方を調べると、ジェニファーがガレキの山に登ってアイテムを探し出してくれる

その名の通りガレキが積んであるというだけの部屋。あるアイテムで壁さえ崩せば中庭へ抜け出ることもできる。こういったガレキ部屋は西館にも幾つか存在する。壁の亀裂以外は同じ作り。



▲ジェニファーが壁を崩し終えたところ。これで中庭への通路が確保できたことになる

壁に開く、中庭への近道

この部屋の中央辺りの壁をよく見ると今にも壊れそうな深い亀裂が入っている。ここを崩せば中庭への通路が開くのだが、それにはこの部屋で手に入る、あるアイテムが必要。このアイテムを使用すれば、ジェニファーがそれを使って壁を壊しはじめる。後半になるに従ってジェニファーの行動範囲が広がるので、少しでも多くの通路を確保しておきたい。シザーマンに追われているときにも非常に重宝することになる。

COLUMN 庭に出るか否か　ルートによって展開が変わる

すでに序盤からルート変更することができる。例えばガレキ部屋から庭に行くか、それとも大広間の方へ行くか。それによって展開が大きく異なる。ルートによって見ることができるイベントが異なれば、それによりエンディングに関わってくることもあるだろう。まったく同じルートを通過して同じ展開を迎えたのではつまらない。庭から出て友人が溺れているイベントを見るか、それともシャワー室で吊された友人の死体を発見するか、はたまた大広間で友人の死体と共にシザーマンが降ってくるイベントを見るか。友人の死体ひとつ見つけるのも、プレイヤーの選んだルートによって変わってくるのである。１回目にプレイした時は感じないかもしれないが、



◀壁を崩して庭に出ると、誰かが溺れているのが見える。彼女はいったい誰なのだろう？

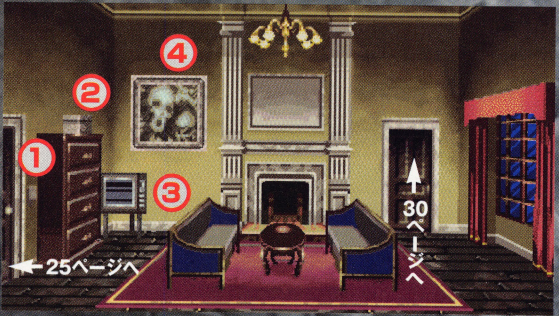


▶庭に出ないで広間の方へ行くと、天井を突き破って死体と共にシザーマンが降ってくる

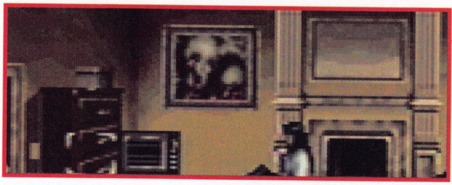
２度目以降はそういったルートについてよく考えながら調べて行って欲しい。なお、友人の死体をいくつ見つけたかによってエンディングは変わってくる。どうしてもわからない人のためにエンディングのフローチャートでタネ明かしがされている。

CLOCK TOWER

居間A



1.電源スイッチ
2.西館の鍵入手
3.テレビ
4.絵



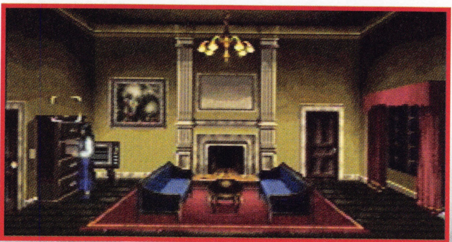
▲壁に飾られている骸骨の絵。その骸骨の顔から血液のような、真っ赤な液体が流れ出した。一体なぜ……？

壁に飾られた絵画 骸骨が血の涙を流す……

部屋の正面に骸骨の絵が飾ってある。この館の主の趣味を疑いたくなるような不気味さだが、恐る恐る調べると、突然、その目から血液の涙を流す。まるで骸骨が泣いているかのようだ。この館には一体何が隠されているのだろう。

タンスの上にある箱には 何が入っているのか

ゲームを進めるにあたって必ず必要になる、最重要アイテムのひとつ「西館のカギ」。この部屋には、そのカギが隠されていることがある。場所は、入口すぐ脇にあるタンスの上に置かれている箱の中だ。もし、ここに入っていなければ、2階廊下Cにあるカラスの巣の中に入っている。どちらにあるかは、全くのランダムだ。このカギがないと、ゲーム中盤以降の舞台である、西館に入ることができない。そうなれば当然、アイテムや情報の入手もできないため、時計塔へも行けず、ハッピーエンディングは望めない。生きてこの館を脱出するためには、なくてはならないアイテムだ。余談だが、正面にあるドアは寝室につながっているので、隣室への出入りには便利である。



▲西館のカギの入手。この部屋に入ったら、必ず探してみて欲しい、重要ポイントだ。ただし、ここにない場合もある

プレイヤーに恐怖を与える、数々のトラップ。どれだけ落ち着いて行動できるかに、このゲームを上手く進められるかどうかが、かかっているといっても過言ではない。平常心を最後まで保てた者だけが、この館から生還を果たすことができる。



▲テレビの画面に突然、顔らしきものが写る。人間かどうかも分からない。ジェニファーの不安はつのるばかり

テレビの画面に不気味な映像が！ 一体、誰の仕業なのか……？

ヒヤリとさせられるのは骸骨の絵画だけではない。テレビにも仕掛けが施されている。テレビを調べてみると砂の嵐の中に人間とも化け物ともいえない不気味な顔が現れることがある。シザーマンや、新たな狂人の出現かと身構えてしまうかもしれないが、ご安心あれ。この場ではこれ以上の罠や襲撃はない。ゲーム序盤で入ることができる部屋のため、こういった恐怖を与えるイベントが多く用意されているようだ。重要アイテムが隠されている場合があるので、そういったイベントに惑わされないように気をつけて欲しい。

COLUMN アイテムの配置や部屋の配置はランダム　同じ場所にあると思うな

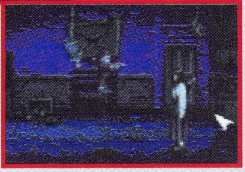
アイテムはランダムで配置される。つまり、以前ある場所であるアイテムを入手したことがあったとしても、次にまた同じ場所で同じように入手することができるとは限らないのである。例としては「西館のカギ」「黒いローブ」「ロープ」など。東館の寝室で「西館のカギ」がなければ廊下Cのところに置かれているはずだし、東館物置で「黒いローブ」が入手できなければ秘密部屋で入手することができるはず。そのため、一度プレイした後は、記憶もリセットして調べていかなければ混乱するかもしれない。また、西館の部屋は一部ランダムで配置されている。新しく加わった「西館寝室」の他、「ピアノルーム」や「子供部屋」など。これも再度プレイした時はまったく部屋の配置が異なるので混乱しないように。ちなみに、イベント発生確率はランダムではなく数値によって決定されている。内容としては子供部屋でフランス人形とピエロ人形のどちらに襲われるかといったところ。大抵は半々の確率である。



◀東館寝室に置かれている西館のカギがなかったら、とりあえず廊下Cを探してみよう



◀部屋の配置までもがランダム。記憶力が悪い人にとってはツラいかもしれない？

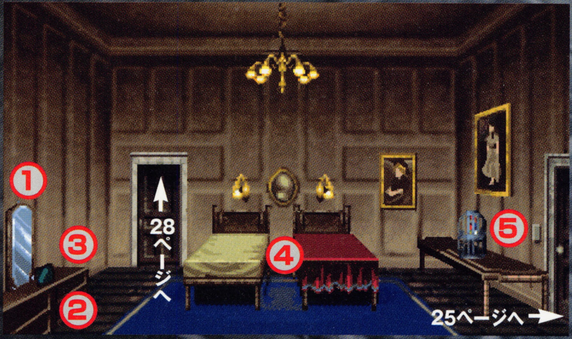


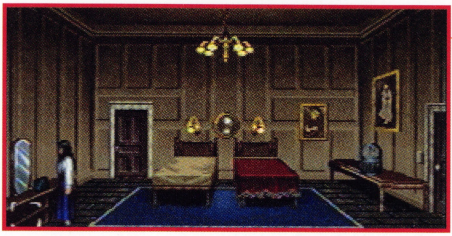
▶イベント発生はランダムではなく確率によって。大抵は半々くらいの確率で発生する

CLOCK TOWER

寝室A

1.鏡台
2.鏡台の引き出し
3.鏡台の上の写真
4.ベッド
5.鳥カゴ





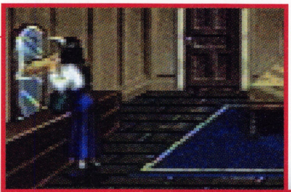
▲使用するのは、だいぶ先のことなので必要になってから取りに戻ってくるのは大変。必ず入手していこう

引き出しの中に香水がある

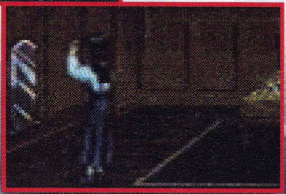
鏡台の引き出しを調べると、香水を入手することができる。これはジェニファーもよく知っているメアリー先生と同じ香りだった。単なる偶然なのだろうか……？　このアイテムは後で必ず必要になる。これがないと先に進めなくなることになるからだ。忘れずに入手しておくように。

鏡台を甘く見るな

鏡台の鏡を調べると、腕が出てきて首を絞められることがある。ここで危機の回避の連打をしないと、息の根を止められてしまうことになるので、注意すること。こういう時のためにも、普段から体力の回復は、マメに行っておくと良いだろう。他にも、鏡が割れるだけだったり、ジェニファーが髪を整えるだけのこともある。

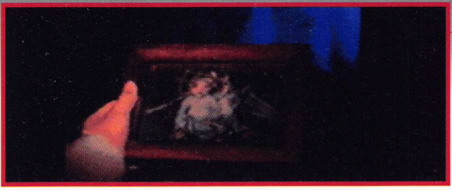


◀体力が既に少なくなっている場合、回避の連打をしても間に合わないこともある



▶ジェニファーもやはり、普通の女の子。鏡を見れば身だしなみが気になるらしい

この屋敷の部屋はほとんどの場合、部屋の照明は消されているのだが、ここだけは明るく、人が生活している匂いがする。鳥かごがあり、鏡台も使われている形跡がある。隣の居間とはドア一枚でつながっている。シザーマンの撃退ができる部屋でもある。



▲この子たちは、まだこの家に住んでいるのだろうか……？ この屋敷に子供などいる様子はないのだが

双生児の写真を発見する

鏡台の上の緑色の額縁を調べてみると、写真を見ることができる。二人の男児の写真で、どうやら双生児のようである。この家の子供たちなのだろうか？　写真立てはガラスが割れており、少々不気味な雰囲気が漂う。

SCISSORMAN シザーマン撃退法



◀まず、鳥カゴを調べ、オウムを外へ出す。少々つついて来るが気にしなくてよい



▶次に、オウムを右のベッドのシーツにくるんでしまうこと。シーツを調べればできる



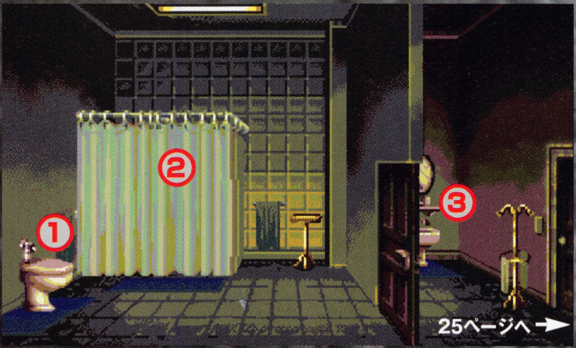
◀これで、追われている時に左のベッドを調べれば、ベッドの下に隠れてくれる

シザーマンに追われているときは、この部屋に逃げ込めばよい。しかし前もって、下準備が必要だ。上の写真の通りにやってみるといい。確実に撃退できるだろう。

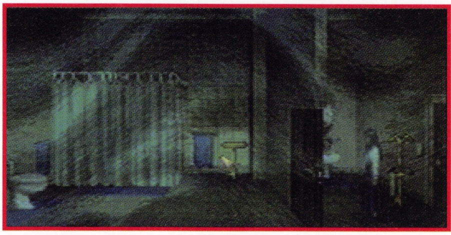
COLUMN 奇妙な香りと屋敷の秘密

襲撃やアイテム入手も重要なイベントだが、情報を得ていくというのも大切なことだといえよう。この屋敷の謎を解き明かすだけなら、何度もプレイすれば誰にでもできるだろう。その謎解きの間に、自分の身に何が起こっているのか、何故このような事件に巻き込まれてしまったのか、そして他の友人たちはどうしたのかを調べなければならない。東館寝室では事件の背景として双子の写真が飾られていたりする。香水などのアイテムについてのコメントも同様である。そういった些細な情報を見落とすことなく進めていけば、後半になって「あなたが犯人だったのか！」といった衝撃はそれほど受けないだろう。小さいヒントを読み飛ばしている人は、途中で意外な人物に何故か殺されてしまった……という印象を受けるかもしれない。勿論、このゲームは推理モノではないのだから、それほど神経質になることはない。だが、それでも中盤以降では犯人の見当くらいつけていて欲しい。あまり情報を得ていないという場合はバッドエンディングになる。

CLOCK TOWER シャワー室A



1.トイレ
2.ユニットバスのカーテン
3.水道



▲部屋中に充満している湯気の正体は？　カーテンを開けて、中を覗けばわかることなのだが……

異臭が漂っているときには……

友人の死体を全く見ないでここに来た場合、この部屋に湯気が漂っている。どうやらこの異臭は画面左のユニットバスの方から出ているようだが、そこにはカーテンが掛かっていて中を見ることができない。念のために体力を回復してからカーテンを開ける方がいいだろう。

シャワー室で友人の死体を発見

一定の条件を満たしてこの部屋に入ると、部屋全体に湯気が立ちこめている。そのときユニットバスを調べると、カーテンの奥から変わり果てたローラの姿を発見することになる。さらに悲しみにひたる間もなく、バスに潜んでいたシザーマンがハサミを振り上げてジェニファーに襲いかかってくる。急いで逃げること。

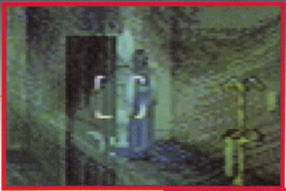


◀ローラの死を悼んでいる暇はない。早く逃げないと、彼女と同じ運命をたどることになる

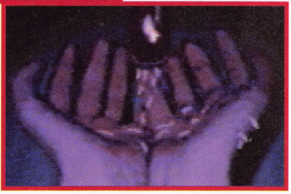
暗い雰囲気が漂ってはいるものの、一見なんの変哲もないシャワー室。しかし、ある条件を満たすとここで凄惨な現場を目撃することになる。閉まったままのシャワーカーテンが不気味である。その奥には一体何が隠されているのだろうか……？

水道の蛇口からは……

すでに友人の死体を発見していたら、水道の蛇口をひねってみよう。すると蛇口から大量の血が流れ出てきたり、うじ虫が落ちてくることがあるのだ。直接ストーリーとは関係のないイベントだが、感情が高ぶった状態で見るとかなり動揺するだろう。これを見たからといって体力が減ったりということはない。落ちついて対処しよう。



◀血やうじ虫でなく、普通の水が出てくる時もある。まずは一安心といったところか



▶これを見て気分が悪くなることもあるのではないだろうか。それぐらいリアルにみえる

SCISSORMAN シザーマン 撃退法



▲扉を破って入ってくるかは、全くのランダム。うまくいくかどうかはその時までわからない

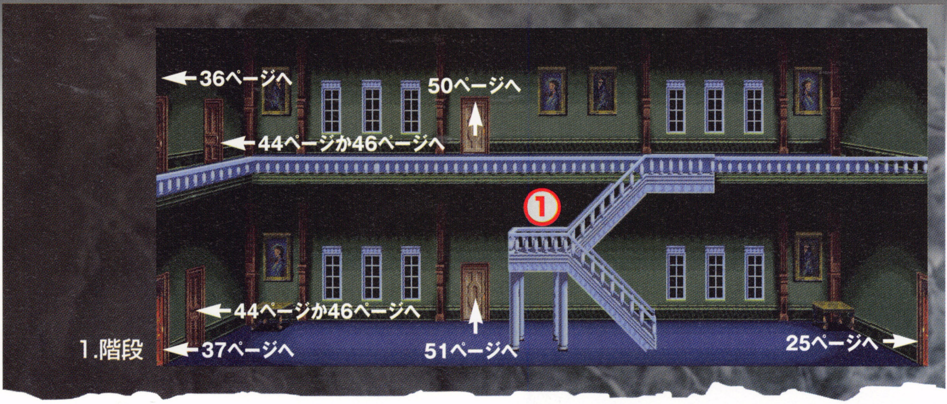
シザーマンから隠れよう

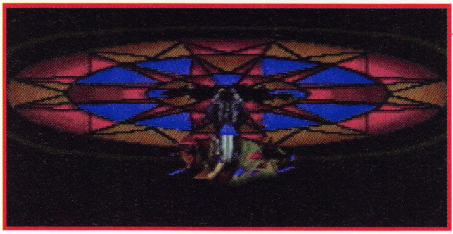
シザーマンに追われているときこの部屋に逃げ込むと、中の扉にカギをかけて隠れることができる。うまくいけばやり過ごせるので試してみよう。しかし、運が悪ければシザーマンがハサミで扉を突き破り、入ってくることもある。隠れたからといって安心せず、いつでも連打ができるよう準備しておこう。体力が少なくて死んでしまうようなら、シザーマンがあきらめて去っていくまでリセットとコンティニューを繰り返そう。

COLUMN シザーマン登場！ 衝撃的な場面が続出！

中庭に出ず、順当に部屋を調べていけば、大抵はこの部屋で初めてシザーマンと遭遇するはず。友人の死体を発見した直後なだけに、初めてプレイする人には衝撃的に感じるのではないだろうか。「クロックタワー2」とは表現方法が異なるため、物足りないと感じるプレイヤーもいるかもしれない。だが、人によっては2よりも1の方が恐怖を感じるのではないだろうか。1は2のように展開によって舞台が変わっていかないために、より限られた空間に閉じこめられた印象を与える。他の人物との接触があまりないというのも恐怖心を植え付けるひとつの要素かもしれない。

CLOCK TOWER 大広間A





▲中庭のプールでアンを見た場合などは、シザーマンが落ちてくるところを見ることができない

ステンドグラスを破って シザーマン現れる

友人の死体を一回も見ずにこの大広間Aに来たときは、大広間右側の方の天井から、アンの死体に大きなハサミで突き立てたままシザーマンが落下してくる。床に着地した後、シザーマンはジェニファーを追ってくるので、すぐ逃げられる体制を整えなければならない。

西館へ進む扉は カギがなくては開かない

大広間2階中央の扉は廊下Eへと通じているが、初めはカギがかけられていて開けることができない。ここから先へ進むには西館のカギというアイテムが必要となる。持っていれば西館へと進むことができる。西館のカギは居間Aか廊下Cで手に入れることができるので、ここにたどり着く前に持っていないときは探しにいこう。



▲西館のカギがなければ、当然ながらこの扉の向こうに行くことはできない。探しに行こう

玄関広間と同じくらいの広さがある大広間A。取るべきアイテムなどは見あたらないが、ここには秘密の部屋A・Bや西館などにつながる扉がある。カギがかかっている扉も多い。玄関広間の方から真っ直ぐ来た場合、ステンドグラスを破ってシザーマンが登場する。



▲秘密の部屋Aの扉は金色のカギで開くことができる。写真のこの場所にあるので必ず持っていくように



▲残ったこの扉が秘密の部屋Bに通じていることになる。カギを見つけてからもう一度来なければならない

秘密の部屋に通じている扉は２つ

秘密の部屋Aの扉は金色のカギで開き、秘密の部屋Bへの扉は銀色のカギで開く。場所は一階の左から二番目にある扉と二階の左から二番目にある扉である。ややこしいのは、部屋の位置がランダムで入れ替わっている場合があることだ。ただし、場所は違っていても扉が開くカギ自体が入れ替わることはないので気をつけたい。一階の扉が入りたい部屋に対応するカギで開かなければその部屋は二階にあるということになる。なお、金色のカギは食料庫、銀色のカギは秘密の部屋Ａで入手できる。ということはまず金色のカギから入手する必要がある。持っていなければ食料庫へ急ごう。金色のカギを手に入れさえすれば、銀色のカギはすぐ手に入る。

COLUMN 東館と西館　大広間Aから移動が可能

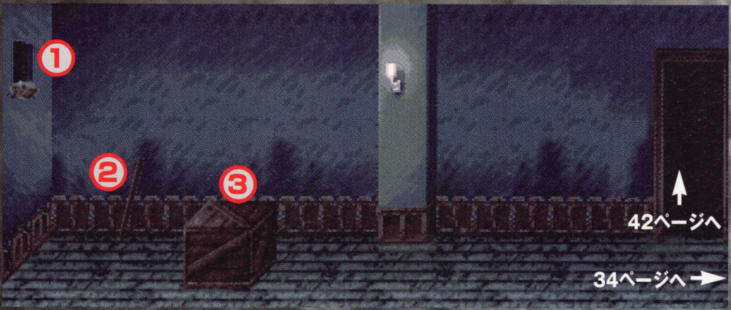
西館のカギさえ手にしていれば西館に行くことは可能である。中庭から抜けても東館と西館とをつなぐ廊下に出ることはできても、西館のカギがなければ西館に行くことはできない。そういったことを考えるとゲーム序盤で必要なのは、西館に渡るためのアイテム、西館のカギである。それがなくともエンディングを見ることは可能である。しかし、それは正直に言ってとても不本意なエンディングを迎えるだろう。そういったことを考えるとまず最初に必要なアイテムは西館のカギだといえる。もっとも、西館に渡ったところでゲームの前半が終わったと勘違いしてはいけない。西館に渡った以降、何度も東館に来ることになる。全ての部屋を入らずに最高のエンディングを迎えることは難しいし、入手し忘れたアイテムがある場合は取りに戻らなければならない。時にはシザーマンに追われ逃れてくることもあるだろう。確かに後半は西館の探索が中心となるが、東館での重要イベントを見ずして完全なるエンディングを迎えることは無理。入れない部屋は後半、忘れずに調べて欲しい。

CLOCK TOWER

廊下C

ここでは、このゲームをプレイしていく上で大切なアイテムが入手できる。また、カラスと初めて会うのもここだ。カラスは今後いろいろな場所で会うことになる重要な存在。

1.鳥の巣
西館の鍵入手
2.棒
3.箱





◀鳥の巣を調べた後に箱を調べると、壁まで箱を押して行ってくれる



▶このカギの入手がここか居間かはランダム。居間にあった場合、巣の中はガラクタのみ

西館のカギは必ず入手するように

居間Aで西館のカギを見つけられなかった場合には、ここで手に入れることができる。ここでの入手方法は、まず左上にある鳥の巣、そして床に置いてある箱、再び鳥の巣という順に調べること。そうすればジェニファーがガラクタの中から、西館のカギを探し出してくれるだろう。

カラスに危害を加えるな！

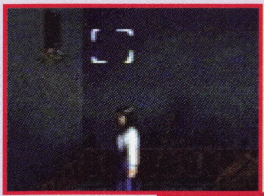
壁に立てかけてある、一本の木の棒がある。鳥の巣を調べた後に、この棒を調べてしまうとプレイヤーの思いとは無関係に、ジェニファーが鳥の巣をつつき始めてしまう。この行為がカラスを怒らせることになる。カラスを怒らせると、エンディングに悪い影響を与えてしまうので、できることならやめておいたほうがよいだろう。



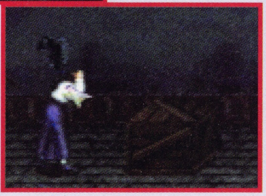
▲もし巣をつついてしまい、エンディングへの悪影響が気になるようだったら、リセットしよう

COLUMN カラスの重要性１

　この一見なんの変哲もないカラスの巣。こういったものを見ると、とりあえず調べてみたくなるだろう。クリックポイントを調べるだけで、こちらが意図していなかったことまでしてくれる。他の場所でもあることなのだが、この廊下Cでジェニファーはカラスの巣を棒でつつく行動を取る。さして影響がないかと思われるだろうが、この行動はなんとエンディングに関わってくるのである。巣をつつこうと思って棒を調べたワケじゃない、と言ってももう遅い。エンディングを見たら、今度は巣をつつかないよう、もう一度プレイしよう。



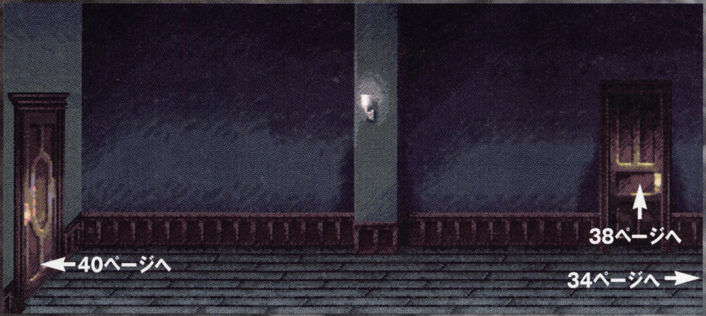
◀廊下Cにあるカラスの巣。棒を調べると自動的に巣をつついてしまうので気をつけよう



▶カラスをつついてしまうとエンディングでもカラスが登場する。何故かカラスの出番は多い

廊下D

廊下Cの１階部分にあたる短い廊下。食料庫へのドアがある以外は特に何もないようである。この先には納屋がある。もしシザーマンに追われていたら、納屋には撃退法があるので納屋へ逃げ込むといい。



CLOCK TOWER

食料庫

1.冷蔵庫
2.ワイン貯蔵庫
3.冷凍庫
4.フライパン
5.電源スイッチ





▲一匹でもイヤなものなのに、大群で襲ってくるゴキブリ。想像するとたまらないものがある

冷凍庫の中には ゴキブリがいっぱい潜んでいる

冷凍庫を開けると、中からゴキブリの大群がわいてくる。そのままほっておくとどんどんゴキブリに体力を削られていってしまう。そうなってしまったら急いで部屋を出ること。再び部屋に入るとゴキブリはいなくなっている。しかし、再度冷凍庫を開けるとその度に出てくるので注意。

ゴキブリを退治して 金色のカギを入手しよう

実は殺虫剤というアイテムがあれば、憎きゴキブリを一網打尽にすることが可能。殺虫剤は東館物置のどこかにある。持っていなければすぐに探しに行こう。使い方は、殺虫剤を冷凍庫に使用するだけ。そうすればジェニファーを危険にさらすこともなく金色のカギという重要なアイテムを入手することができる。



▲殺虫剤を使用して、確実にゴキブリを退治してからでないと金色のカギは拾えない。

廊下Dから入ることができる食料庫。冷蔵庫や食器棚など、調べる場所は多めである。食料庫というだけあって食べ物関係を中心とした重要なアイテムがそろっている。冷凍庫内のゴキブリは、あるアイテムがないと退治することができない。



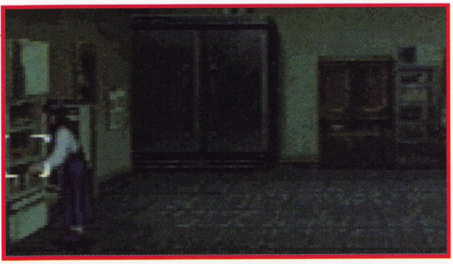
▲ここはシザーマンの館なのである。やたらに飲食することは死を招きかねない。慎重に行動しよう

ワインの効力は　そのときの運次第できまる

ワイン貯蔵庫を2回調べると中に入っているワインを飲める。運が良ければ体力が少し回復するが、そうでなければ気を失い、中庭にある牢屋に入れられてしまう。むやみに飲まない方がいいだろう。どうしても運を試したい場合はこの部屋にある冷蔵庫からハムを取ってからにしよう。牢屋に行った場合抜けだすことができる。

冷蔵庫の中身は　何故かハムがひとつだけ

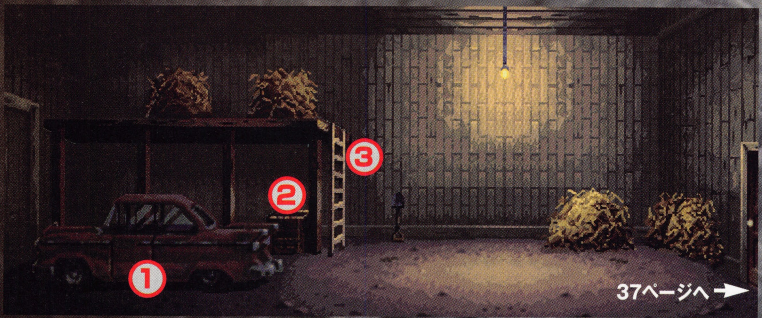
冷蔵庫を開けてみると、ハムがひとつだけ入っている。何に使うのか不思議かもしれないが、あるものはとりあえず持っていこう。実は、後にある人物から「食べ物」を要求されたときにこのハムを渡せばいいのである。そうすればハムと引き替えにこの館に関する情報を教えてもらえる。その人物には、ここのワイン貯蔵庫でワインを飲んでも会える可能性がある。早めに対面したいのなら思い切ってワインを飲んでみるのもいいだろう。このハムは、銅色のカギを持っていれば必要のないアイテムなので、その場合はハムをとらずに先へ進んでもかまわない。どちらかのアイテムを持っていれば問題はないのである。しかし、銅色のカギを持っていなければ、ここでハムを入手しておこう。ハムと銅色のカギ、両方とも持たずに牢屋に連れて行かれた場合、そこでバッドエンドとなってしまう。ここは慎重にアイテムを確認しよう。



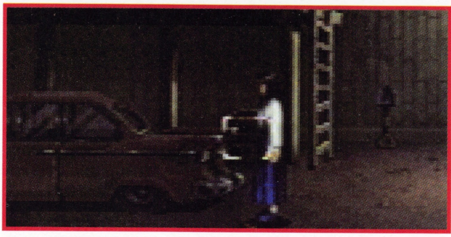


▲もちろんハムと銅色のカギの両方を持っていても問題はない。完全を期す場合は2つとも探そう

納屋



1.車
2.エンジンキー入手
3.ハシゴ



▲これさえあれば、車を動かすことができるようになる。あとは無事に帰り着けるかどうかだが……

車の奥にある箱の中から エンジンキーを探し出せ

車とハシゴの間にある箱を調べると、そこにはエンジンキーが入っている。このアイテムを、使うと、ここに止めてある車に乗ることができるようになる。しかし、友人の死体を3人以上発見している場合は、車は止まっていないので、ここから脱出することは不可能となる。

ENDING

G

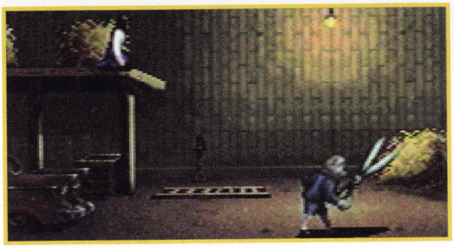
ためらいながらも恐怖の館を脱出したジェニファー。助かったのはもちろん嬉しいのだが、残してきた友人のことを思うと…… 後ろ髪引かれる思いをしながらも、無事孤児院にたどり着くことができた。脱出に成功したんだ! だが、彼女が本当の意味で、あの館から逃げ切れていないことに気づいたのはそれから3日後のことだった。

H

エンジンキーを手にし、車の前で悩むジェニファー。運転席への乗り降りを繰り返すが、3回目でようやく決心し、車を走らせる。鬱蒼とした森を走り続けると、バックミラーに移る屋敷が徐々に小さくなり、やがて消えた。もう大丈夫。安心したジェニファーがルームミラーに視線を移す。すると見覚えのある巨大なハサミが……。

廊下Dの突き当たりで、館の最左端に位置する納屋。ここを訪れたときの条件によって、車が止まっている場合がある。この車はシザーマン撃退やエンディングにも関わる重要なものなので覚えておこう。止まっていなかった場合は残念だがあきらめるしかない。

シザーマン SCISSORMAN 撃退法



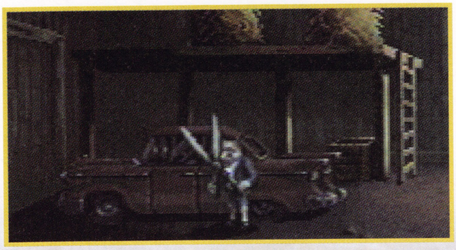
▲ハシゴを調べるとジェニファーが上にのぼっていく。どうかシザーマンにみつかりませんように

ハシゴの上でやり過ごす

シザーマンに追われてここに逃げ込んだ場合、中央のハシゴを調べるとジェニファーは上にのぼっていく。うまくいけば、これでシザーマンをやりすごすことができる。しかし、シザーマンが上がってこれないようにハシゴを倒してしまうことがある。その後は悲惨な死が待っているので、それに納得できないなら何度でもやり直そう。

車の中でやり過ごす

この納屋に車が止まっていたときは、ドア付近を調べることで車の中に身を隠すことができる。シザーマンはすぐそばまでやってきて辺りを見回すが、ジェニファーが車の中に潜んでいることには気がつかずに引き返してしまうので安心していい。シザーマンをやり過ごした後、車から降りたら、すぐに逃げる準備を整えよう。

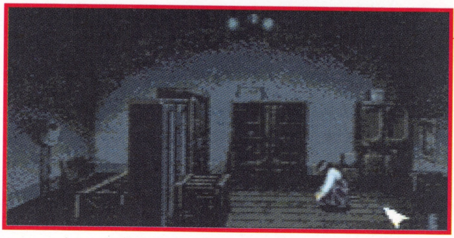


▲妙に長く感じる時間。このままみつからずに、シザーマンが通り過ぎてくのを祈るしかない

物置A



1.黒いロープの入手
2.箱
3.ロープの入手
4.殺虫剤の入手
5.電源スイッチ



▲ロープは、物置中央付近の床におちている。暗くて少し分かりにくいが、注意して見れば入手できる。

落ちている　ロープを入手

まずは、部屋の中央よりやや右側にあるロープを手に入れよう。調べると入手することができる。このロープは持っていなくてもゲームを進めることは可能だが、あれば展開が楽になる。ここで手に入れることができなくても西館の物置に置いてあるが、どうせなら早めに手に入れたい。

殺虫剤を　手に入れよう

入口近くに置いてある殺虫剤は、あるアイテムを取るために必要となる。しかし、あわてて取らなくても、シザーマンに追われている時に使えば、撃退するための道具になってくれるのだ。そのために残しておくのもいいが、そのまま取り忘れるということがないように覚えておこう。他の場所で取得することはできない。

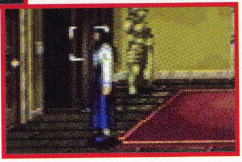


▲入口の側にある緑色の物体が殺虫剤だ。このアイテムは多ければ2度も活躍してくれる

電灯スイッチは壊れていて薄暗い不気味な場所だ。物置というだけあってたくさんのアイテムが置かれているので、取りのがしのないようくまなくチェックしておこう。特に棚の向こう側は見落としやすいので注意しなければならない。



◀調べるのは左の箱→中央の箱→左の箱の順番で。初めに中央の箱を調べても動かしてくれない



▶ここで黒いローブを入手できなくても、秘密の部屋Aに行けば見つけることができるが……

黒いローブの取得方法

左の奥にある箱を調べるとジェニファーは棚を昇ろうとするが、高くて昇れない。その後、中央にある箱を調べると、棚の側まで動かしてくれる。その状態で再び左の箱を調べると、箱を足場にしてのぼって棚の向こうに行くことができる。

COLUMN アイテムがたくさん

謎解きアドベンチャーといえば、アイテムが重要なポイントになってくる。アイテムが足りていなければクリアしにくくなるし、使うべきところに使わなければアイテムの意味がない。このクロックタワーでもアイテムは重要な存在。基礎知識編にあるアイテム一覧以外のアイテムは存在しないが、杖が出てくる場合は魔像が出て来ないし、魔像が出てくる場合は杖が出てこないなどルートによって入手できるアイテムが異なってくる。つまり、一度に全てのアイテムを持つことは不可能なのである。

また、物置Aのようにアイテムがひとつだけでなく幾つも置かれている部屋がある。こういった場合もあるのでアイテムをひとつ入手したからと油断して、他のアイテムを入手し損ねないようにして欲しい。特に黒いローブのように奥の入れ物に隠されている取りにくいものは見落とさないよう充分に気をつけよう。黒いローブを入手していないと最後の方で困るので、ここにない場合は他の部屋を探すこと。

SCISSORMAN シザーマン撃退法



◀アイテムを使用したあとは早めに部屋を出るようにしよう。自分が死んでは元も子もない

殺虫剤で追い払え!

入口近くに配置されているあるアイテムを使うことでシザーマンを撃退することができるが、気をつけないと自分の体力も減少するのだ。



◀棚のかげに隠れていると、シザーマンはあきらめて出ていく。このすきをついて逃げだそう

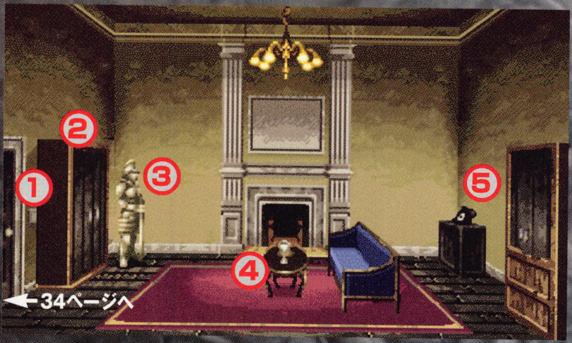
ここに隠れて逃れろ!

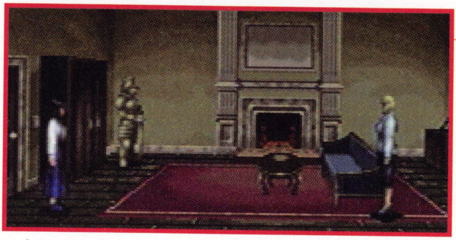
もうひとつの方法は、左奥にある箱を調べること。そうすればジェニファーは棚の向こう側に隠れ、シザーマンをやり過ごすことができる。

CLOCK TOWER

秘密部屋A(居間)

1.電源スイッチ
2.黒いローブの入手
3.よろい
4.グラス→銀色の鍵を入手
5.電話





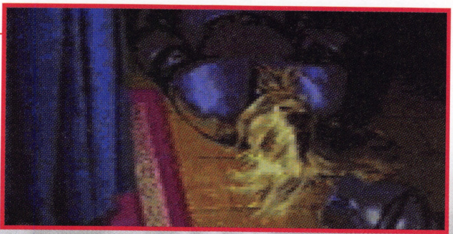
▲生きている知り合いにやっと会うことができて、思わず駆け寄るジェニファー。それなのに、なぜ……

メアリー先生と再会！だが、喜びもつかの間……

メアリー先生がこの部屋にいる場合がある。知っている人に会えた安心感からジェニファーが走り寄っていくと、先生はやさしくワインを差し出してくれる。しかし、そのワインを飲むと気が遠くなり、気がつくと中庭にある牢屋に閉じこめられている。先生の真意はいったい？

鎧の中に、変わり果てた友人の姿が……

この部屋でメアリー先生に会わなかったときは、洋服ダンスの右にある鎧を調べてみよう。ショッキングなビジュアルを見ることができる。鎧の中にローラが死体となって入っていることがあるのだ。バスルームでローラを発見している場合は何も入っていず、鎧が倒れてくるだけだ。



▲あわれローラ。そしてあなたは、今までに何人の友人の死体を発見しただろうか……？

この部屋には、カギがないと入ることができない。また、ランダムでメアリー先生がいることもある。ここに先生がいるかどうかで展開が大きく変わってくるのである。彼女に会ったときに、あるアイテムを持っていなければ、悲惨な運命が待ち受けている。



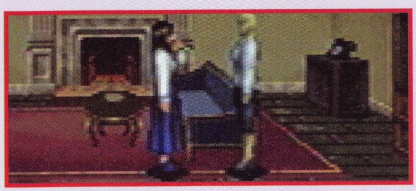
▲この秘密部屋のテーブルで銀色のカギを手に入れると、もうひとつの秘密の部屋への扉が開く

アイテムを見落とさないよう入手しよう

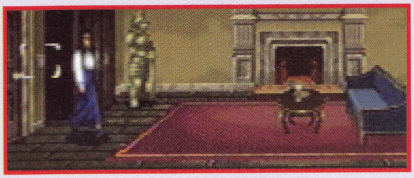
テーブルの上のグラスを調べると、その下にある銀色のカギを入手できる。また、東館物置で黒いローブを発見していないときは、この部屋の洋服ダンスに入っている。ただし、メアリー先生がこの部屋にいた場合はこれらのアイテムを手に入れる前に牢屋に閉じこめられてしまうので、そこから脱出した後に忘れずに入手しよう。

COLUMN メアリー先生と再会してしまったら

メアリー先生が登場するのはランダムである。これまでの展開というよりも運が影響するだろう。メアリー先生に薬を飲まされて牢屋に入れられたとしても、その後の展開はあるが、それによりルートがかなり限定されてしまうことは否めない。どうしてもここでメアリー先生と出会いたくないという人は、部屋に入った瞬間リセットをかけてみよう。何度か試すと展開が変わることがある。先生がいなければカギを入手することができる。先生と出会ってしまった場合は、牢屋から脱出した後でそれを行うことになる。先生との出会いも今後の展開に大きく関わってくるのだが、友人の死体を幾つ発見したかといったことも影響するので、全てのエンディングを見たいと何度もプレイしている人は、この部屋で調整すると良いだろう。エンディングの分岐についてはフローチャートをチェックしてみて欲しい。



▲メアリー先生登場。この後、強制的に薬を飲まされて牢屋に入れられてしまう

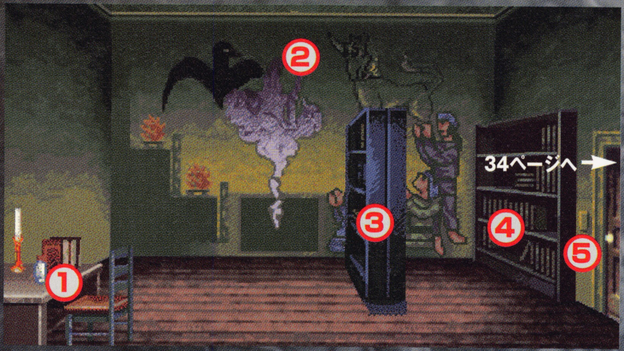


▲先生がいなければ部屋を調べていくだけ。カギなど重要なアイテムは忘れずに



◀この部屋でも友人の死体が。鎧の中に隠しているところなど、犯人の狂気が窺える

秘密部屋B(書斎)



1.机の上のノート
2.壁画
3.本棚
4.本棚
5.電源スイッチ



▲本の間に紙切れが見つからない場合もあるが、その時は本棚を倒して壁画を調べるようにしよう



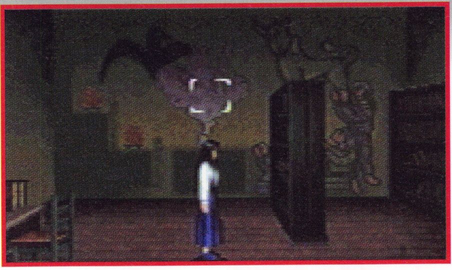
▲この屋敷の謎に関する重要な手がかりが詰まった部屋だ。少しの情報も見逃さないよう心がけよう

本の間にある紙切れに情報が……

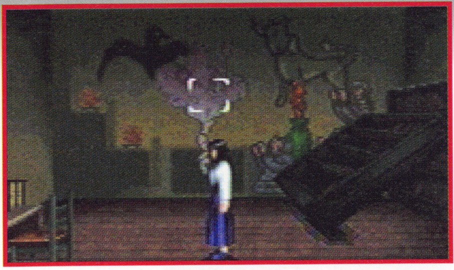
右側の本棚に置かれている本に、小さな紙切れが挟まっているときがある。この紙切れには、小さな魔像というアイテムを入手するための情報が書かれている。この情報を得ないと、小さな魔像を手に入れることができなくなってしまうので注意しよう。ここの本棚で見つからなくても、書庫の本棚の中で見つかる場合もある。

どこを探しても紙切れが見つからないという場合は、この部屋に描かれている壁画を調べるようにしよう。その辺りはランダムになっており、違うアイテムを入手する幾つかの展開が待ち受けている。どちらのアイテムでもクリアは可能なので、あまり深く考えずに手に入るものだけを入手していこう。そのため、紙切れを見つけたとしても条件によって小さな魔像は見つからないことがある。もちろんその時も代わりのアイテムを入手することができるので、案ずることは無い。

壁一面にあやしげな儀式の絵が描かれている、書斎風の部屋である。この屋敷のどこかの部屋でおこっているできごとを描いたものであろうか。この秘密の部屋には特定のカギがないと入ることはできない。そのため、入室できるのはゲームの中盤以降になる。



▲この状態では絵全体を見ることができない。邪魔な本棚を倒してからもう一度調べるようにすること



▲隠れていた壷の絵が見れるようになった。あとはこの絵に描かれているアイテムと部屋を見つけよう

壁画全体に隠された手がかりとは

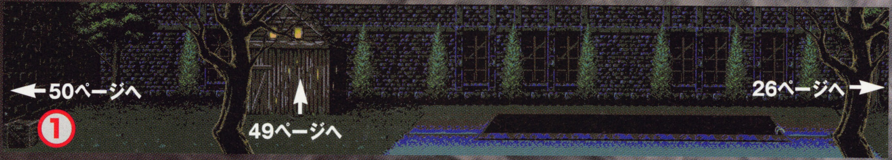
右の本棚や書庫で紙切れが見つからなかった場合は、壁に描かれている壁画を調べてみよう。しかし、この部屋に入ったときのままの状態だと絵の全体像を見ることができない。壁画・本棚・壁画の順に調べると、ジェニファーが本棚を倒してくれるので絵全体を見渡すことができる。見渡すと、どうやら何かの儀式を描いたものらしいということがわかる。屋敷内をくまなく探索した後なら、酷似した風景を見たことがあるかもしれない。この絵はあるアイテムを手に入れるための重要なヒントとなる。ポイントは本棚で隠れていた壷の絵の部分。そのアイテムは西館のピアノルームで見つけることができる。

COLUMN ルートによって見る・見られない

杖によってクリアしていくルートか、それとも魔像によってクリアしていくルートか。それはスタート時点でランダムによって決められている。行動によって決められるわけではないので、それは話しが進んでいかないとわからないのである。ルートによってはこの秘密部屋Bの壁に描かれた絵を見ることはできないので、本棚を倒すことができないと躍起にならないように。最終的にこの部屋が誰のものなのかはストーリー上、明かされることはない。だが机の上の置かれている本や壁に描かれた絵などから推測することはできるだろう。ところで、もう一方の秘密部屋Aであるが、あそこも誰かの部屋なのだろうか？応接間のような雰囲気にも見えるが。秘密部屋Aでは先生とのイベントが発生する可能性があり、秘密部屋Bでは儀式の部屋から地下へ降りるためのヒントを手に入れる可能性がある。どちらも重要イベントだが、実はこれもルートによって見ることができない場合がある。ルート次第で様々な展開が待ち受けているので、いろいろ試して見よう。

CLOCK TOWER 中庭

最初、中庭へはガレキ部屋Aから壁を崩して出るか、書斎の窓から飛び降りないと出ることができない。
中央に大きなプール、左の方に小屋が見える。



1.箱



◀廊下Fの扉を開けようとすると、何かがつかえてどうしても開けることができない



▶中庭へ出て、箱さえ動かすことができれば、廊下Fから中庭に出られるようになる

扉の前にある 邪魔な物体

廊下Fから中庭に出ようとした場合、扉は開かない。扉の向こうに何かがつかえているからである。他の場所から中庭に出ると、その扉を塞いでいるものが何かわかる。この箱さえ動かしておけば、それ以降、廊下Fと中庭を行き来することができるようになる。そのため、なるべく早く中庭に出て箱を移動させておきたい。なお、廊下側からはどうすることもできない。



◀プールでアンが溺れている！ 助け出したくとも、足がすくんで身体が思うように動かない

プールから闇を切り裂く悲鳴が…… アンが溺れている！

ガレキ部屋Aから庭に出るルートの場合、プールでアンが溺れていることがある。残念ながら、彼女を助けることは不可能。プールから出現したシザーマンは連打で突き飛ばすしかない。

COLUMN 絶対絶命の時はひたすら連打！

プールで少女が溺れているのを見た場合、シザーマンに襲われる展開を迎える。この時はまだ箱を動かしていないはず。ということは、シザーマンが登場するのと同時に逃げ場がなくなってしまうということになる。他でも同様だが、追いつめられた場合、連打で反撃するしかない。その時のポイントは画面左下にあるジェニファーの顔。バックが赤く点滅していたら体力が少なくなっているということだ。

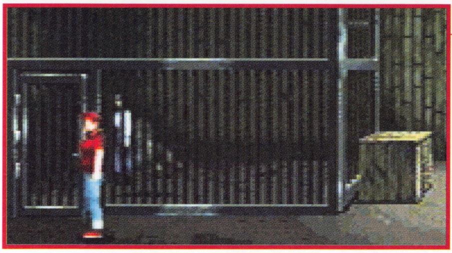
CLOCK TOWER

小屋

中庭の左の方にポツンと建っている小屋。奥には牢屋があり、その中には男の人が座っている場合がある。また、後半の展開でジェニファー自身がその牢屋に閉じこめられてしまうこともある。

1.牢屋のカギ
2.バロウズ
3.棒

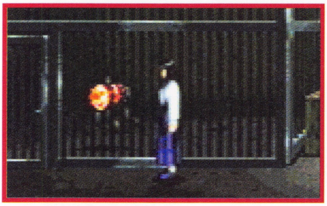




▲助けにきてくれたのね！　牢屋から脱出できたのだから、屋敷からも脱出できるはず。もう少し頑張ろう

閉じこめられてしまったジェニファーは……？

展開によってジェニファーが牢屋に閉じこめられてしまうこともある。そんな時は落ち着いてアイテムを見てみよう。持っているアイテムの中に「ハム」もしくは「銅色のカギ」はないだろうか？それさえあれば、案外アッサリと牢屋から出られるだろう。なかったとしても今までの行動によっては友人が救出してくれる場合がある。



◀牢屋の外からハムを渡すこともできる。得られる情報は変わらないので、とりあえず渡して

牢屋の外から男に話しかけることも

牢屋に閉じこめられている男には、牢屋の外から話しかけることもできる。ハムだって外から渡すことができる。外から接触できる場合は、牢屋越しにハムを渡して情報を聞こう。



◀入ってきたメアリーを棒で殴るジェニファー。結構、勇敢である

牢屋から脱出した後に待っているものとは……？

外へ出ようとすると、突然ロッテの悲鳴が聞こえてくる。シザーマンに襲われてしまったのだろうか……？　ジェニファーは身の危険を感じて立てかけられた棒を手に取った。

CLOCK TOWER

廊下E

西館と東館を繋ぐ廊下だが、ここもやはり惨劇の舞台となるのだ。
そしてそれは悲鳴と共に始まる…… 一人また一人と殺されていく
友人の姿を目撃するジェニファー。次は自分かも知れない。




▲あの少女はアン？　彼女もシザーマンの毒牙にかかって命を落としてしまったのだろうか

窓の外から闇を引き裂くような悲鳴が響いてくる……

廊下でしばらく立ち止まっていると、外から悲鳴が聞こえてくる。その後窓を調べてみると、書斎の窓ガラスを破って血を流しながら落ちていくアンの姿が見える。すでに中庭か大広間Aでアンの死体を見ている場合は、立ち止まっていても悲鳴が聞こえてくることはない。

COLUMN アンが落ちていくシーンは廊下EかFで見られる

廊下E、つまり上部で語られているイベントは、実は右ページにある廊下Fでも見ることができる。立ち止まっていると悲鳴が聞こえるところも同じである。ところで、このアンという少女。中庭といい、大広間Aといい、この廊下E・Fといい、かなり残酷な殺され方をしている。中庭ではプールでジェニファーに助けを求めてから引きずり込まれていき、大広間ではシザーマンがハサミをアンの死体に突き立ててステンドグラスを破って落ちてくる。彼女の登場するシーンを考えると、ジェニファー以外の３人の女の子、ロッテ、ローラ、アンの中で、もっとも救われないキャラクターだといえるだろう。

廊下F

西館へと通じる廊下のひとつ。その中央にあるドアから中庭に出ることもできる。屋敷内を移動する上で重要なポイントとなるため、この場所は何度も通過することになるだろう。





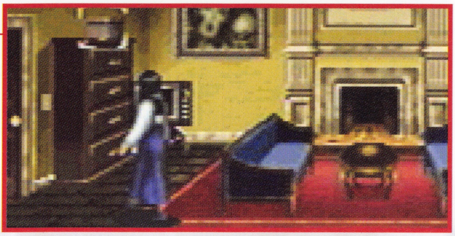
▲シザーマンに追われているときなどに扉が開かないとパニックを起こすかもしれない。早めに開いておこう

つっかえている箱をどかして ドアを開けておこう

中庭に続いているドアがあるが、初めはなにかがつっかえていて内側からは開けることができない。ここを開くようにするには、一度中庭に行きつっかえていた箱をどかさなくてはならないのである。一度動かしておけばその後の移動はかなり楽になるはず。試してみよう。

西館のカギを、 すでに取得しているだろうか？

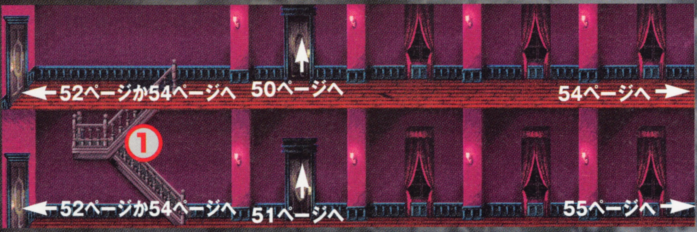
西館のカギをすでに手に入れているだろうか。廊下Ｆから西館へ移動するには西館のカギが必要だ。そのカギは東館居間か廊下Ｃで手に入る。せっかくここまできたのに持っていない場合は東館の方まで探しに出かけよう。どちらにあるかは全くのランダムなので、その場所まで行って調べてみないとわからないようになっている。



▲先へ進むには、戻ってカギを探し出すしかない。どこかで見落としはなかっただろうか

大広間B

廊下EもしくはFを使って西館にくると、この大広間Bに出る。左の扉はどちらかがコレクションルーム、もう一方がドレスルームである。右の方へ行くと上の階が廊下Gへ、下の階が廊下Hへ出る。



1.階段

コレクションルーム

コレクションルームは名前通り、コレクションアイテムが並べられている不気味な部屋である。PS版ならではの追加イベントがある。



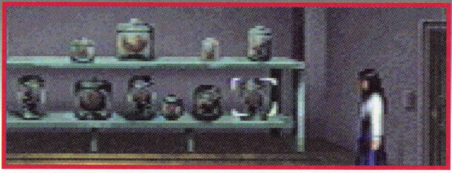
1.ロッカー
2.ホルマリン漬け
3.電源スイッチ

ロッカールームの中にミイラが……

ロッカールームの扉を開けると、中にひからびたミイラが詰め込まれているのがわかる。このミイラもシザーマンの餌食となった少女なのだろうか……？　場合によってはこのミイラがジェニファーに襲いかかってくる。



◀今回新たに追加されたミイラの目が光るシーン。この後、ミイラが襲ってくる場合もある。青銅の短剣さえあれば、やっつけることができるぞ



▲入ってすぐの棚には気味の悪いコレクションが並べられている。調べるとホルマリン漬けが落ちてきて……

並べられた気味の悪いコレクション

部屋に入ってまず最初に調べるであろうコレクションの数々。調べていくと、突然ホルマリン標本が落ちて割れてしまう。割れたビンから飛び出した標本がピクピクと動くのは、さすがに気味が悪い。目をそむけたくなるようなシーンだ。

青銅の短剣はどこにあるのか

コレクションルームの電気は消すことができる。消すと、部屋の一番奥にある木箱の中に何やら光る物体が入っていることがわかる。このアイテムはこの部屋に存在するるミイラを倒すために必要。電気を消すと柄の部分が反応して光るらしい。

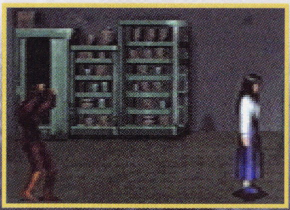


▲青銅の短剣はPS版オリジナル。これがあればミイラを倒せる。明るいところじゃ見つけられないアイテム

SCISSORMAN 撃退法（シザーマン撃退法）

シザーマンではなくミイラを倒せ！

この部屋で撃退しなければならないのはミイラ。青銅の短剣を装備してミイラを何度も刺そう。何度も刺さないと、逆にこっちがやられてしまう。シザーマン撃退と同じように、青銅の短剣を手に連打し続けよう。そうすれば倒すことができる。



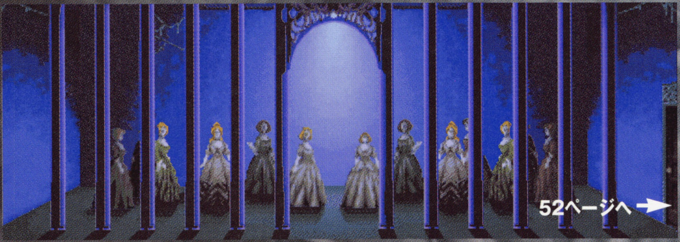
◀ＰＳ版にしか登場しないミイラ。連打だけじゃ倒せないところがミソ。シザーマンより不気味な存在かも

COLUMN 追加点のここが見どころ！

PSの大きな追加点といえば、やはりこのミイラが襲いかかってくるシーン。寝室Aに置かれている鏡台を調べると、手が出てきてクビを絞められてしまったり、ピエロやフランス人形に襲われたりしたことはあったが、シザーマンと同じように歩み寄って襲ってくるというパターンは無かった。しかも、ミイラのためだけに考えられた撃退法も用意されている。連打ではない独特な撃退法なのである。他にもビジュアルシーンから、調べた後のジェニファーの反応まで細かいところが変更されている。他機種のものをプレイした人は相違点を探してみよう。

ドレスルーム

たくさんのドレスを着たマネキン人形が置いてある部屋である。大広間Bの１階か２階かはランダムになっている。





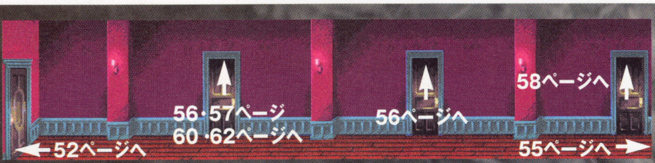
▲こんなところにまで、シザーマンは隠れている。万が一のことを考えて、体力の回復はマメに行うように

シザーマンがどこかに隠れている…

ドレスを着た無表情なマネキン人形が並ぶ部屋。一歩足を踏み入れた瞬間、不気味な雰囲気が漂っているのを感じるだろう。人形を調べていくと、シザーマンが出現することがあるので注意すること。この部屋で撃退することはできないので、とりあえずはここから出るようにしよう。

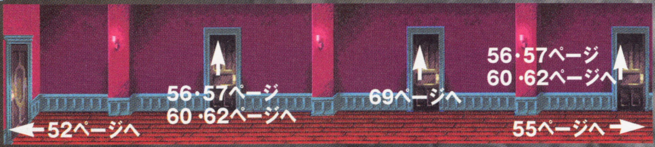
廊下G

左のドアはランダムで、開いてみないとわからない。



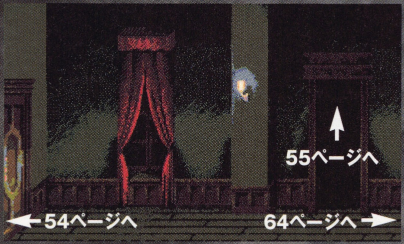
廊下H

真ん中の部屋はカギがなければ入ることはできない。



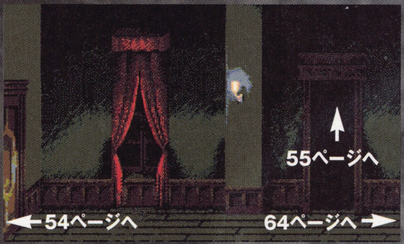
廊下I

ガレキ部屋Bに続く入口があるのみの、短い廊下である。



廊下J

廊下Iと全く同じ作り。ガレキ部屋Cに続く入り口がある。



ガレキ部屋B

東館のガレキ部屋Aと同じ作りだが、アイテム入手などはない。



ガレキ部屋C

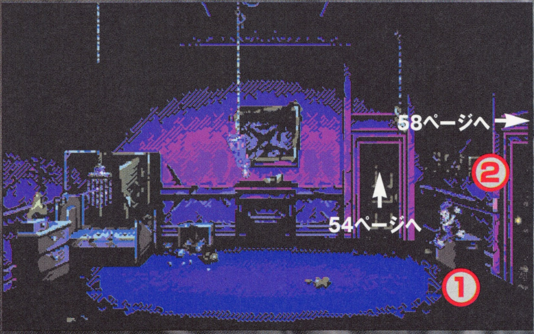
他のガレキ部屋と同じ作り。１階か２階かがわからなくなりそう。



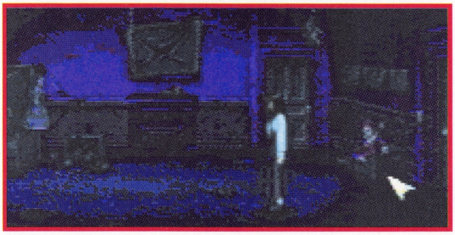
CLOCK TOWER

子供部屋

飾られたピエロやぶら下がったフランス人形など、一見子供部屋といった雰囲気はあるものの、どうしても不気味さは拭いきれない。部屋の奥にある壊された檻には何が入っていたのだろうか？



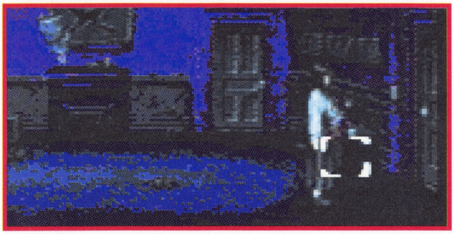
1.儀式のカギ入手
2.電源スイッチ



▲フランス人形かピエロの人形に襲われたら、ただひたすら連打である。倒さなければこれ以降進むことはできない

襲われたら連打すべし！

この部屋の中を調べていくと、フランス人形もしくはピエロの人形に襲われるはず。そのままにしておくと、当然殺されてしまう。こういった時は、シザーマンに追いつめられた時と同じ連打で応戦してみよう。倒してからでなければ手に入らない重要アイテムがあるし、倒さなければこの部屋を出ていくことはできない。



▲儀式のカギは木箱の上に置かれている。カギを入手した途端、襲いかかってくるので油断しないように

儀式のカギを入手したら人形に襲われるので注意！

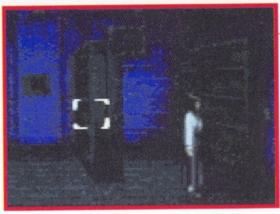
重要アイテムである儀式のカギを入手すると、突然人形が襲ってくる。儀式のカギは木箱の上に置かれている。これを手にしなければ襲われることはない。入手すると同時に襲いかかってきてしまうので、最終ステージまで進むためにはクリアしなければならないイベントだといえるだろう。連打で相手を倒すことができる。

書庫

大きな本棚が並んでいる書庫。電灯のスイッチが壊れているので明かりはつかない。棚を倒してシザーマンを撃退することもできる。左の壁に亀裂があり、何か光るものが入っている。

1.銅色のカギ入手
2.本棚
3.本棚
4.電源スイッチ





▶秘密の部屋Bでこの紙切れを発見できなかったときは、この書庫で見つけることができる

本の間にはさまっている紙切れを見逃さないように

本棚のうちのどれかを調べると、本の間に紙切れがはさまっていることがある。ある重要なアイテムについてのことが書かれていて、この紙切れを見ておかないとそのアイテムを入手することができない。この部屋以外の所に紙切れが隠されていることもあるので、見落とさないように。

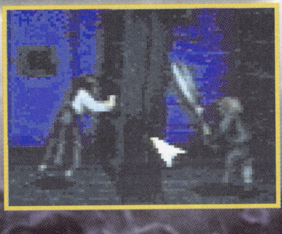


▶このカギは中庭にある牢屋のものだ。持っていれば閉じこめられたとき脱出することができる

壁の亀裂の奥に隠されれている銅色のカギ

左の壁にある裂け目の奥に、何か光るものが入っているが、ただ調べるだけでは手に入らない。書斎で見つかるランタンというアイテムを壁の裂け目で使用すれば、銅色のカギというアイテムを手に入れることができる。

SCISSORMAN シザーマン撃退法



▶本棚の間にはさまれて、一時的に動けなくなったシザーマン。このスキをついて逃げだそう

シザーマンに対して逆襲するジェニファー

シザーマンに追われこの部屋に逃げ込んだときは、右から二番目にある本棚を調べてみよう。ジェニファーが本棚を倒し、シザーマンを閉じこめる。これでシザーマンを完全に倒せるわけではないが、なんとかやりすごすことはできる。

書斎

横長に広い書斎。部屋の中央に見える暖炉には火が灯っている。壁に飾られた絵が暖炉の明かりで美しく照らされている。奥に若干大きい机が置かれている。ただ、本棚は小さめかもしれない。

1.電源スイッチ
2.絵
3.ランタン
4.窓に飛びこむ





◀何故か机の上にランタンが置かれている。誰が置いたものなのだろうか……不安がよぎる



▶ランタンは書庫に持っていけば役立つ。ランタンをうまく使ってアイテムを入手しよう

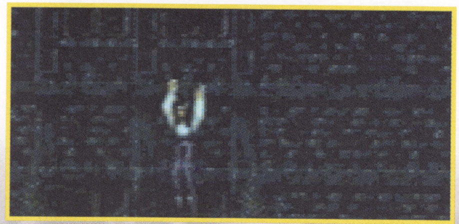
机の上に ランタンが置かれている

時として机の上にランタンが置かれている場合がある。この部屋でランタンを手に入れることができた人は書庫へ行ってみよう。きっと何かの役に立つはずだ。ランタンがないルートの人は残念ながら置かれていないだろう。その場合は別の展開が待ち受けている。気にしないで先へ進もう。

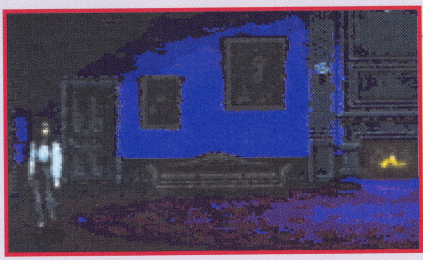
シザーマン撃退法

窓からジャンプ！

これは、撃退法というよりも、シザーマンの手から逃れる方法といえる。シザーマンに追われている時にこの部屋へ逃げ込み、窓を調べればOK。アンの死体を見ている場合、ジェニファーはまっしぐらに突っ込んでいく。外に飛び出すと下はプール。探索の続きはプールからということになる。



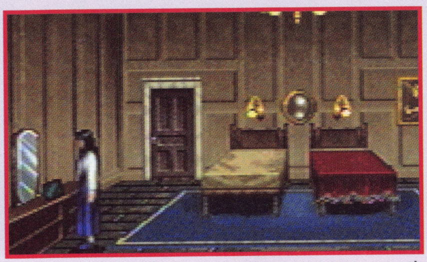
▲いきなり窓を突き破って外に出てしまうジェニファー。彼女ほど強ければ脱出することは可能かもしれない



▲他の部屋に比べてやや広い書斎。中央に暖炉が置かれており、誰がつけたのか火が灯っている

ジェニファーたちの先生 メアリーのこと

これまでまったく生活感がなかった屋敷の中で、突然人の気配を感じた瞬間、人はホッとするのかもしれない。しかし、この屋敷の中でそんな状況になったならプレイヤーは安心感よりも不気味さを感じてしまうことだろう。書斎はそんな不気味さを感じさせる部屋なのである。この書斎に飾られている絵画を見ただろうか？ジェニファーが思ったように、この絵画はメアリー先生にとてもよく似ている。他人のそら似とはよくいうが、それと同時にここで東館寝室の鏡台に置かれていた香水が思い出される。あの香りも確かメアリー先生が使っていたものと同じだったよう感じた。ここまでくれば、メアリー先生がこの屋敷と何らかの関わり持っているのかもしれない。だが、これだけでは最終的に偶然だと思っても仕方がない。メアリー先生と再会した時、まったく何の疑問も抱かずに歩み寄っていってしまうのもうなずけてしまう。



▲部屋にオウムがいたり、香水が置かれていたり……。寝室Aも書斎同様、他の部屋に比べて生活感があるようだ



▲ゴキブリが大量発生している大型冷蔵庫。この屋敷の住人はどこで食事を取っているのだろう……？



◀メアリー先生に似ている絵画。果たして、本当に偶然なのだろうか？……不安が襲う



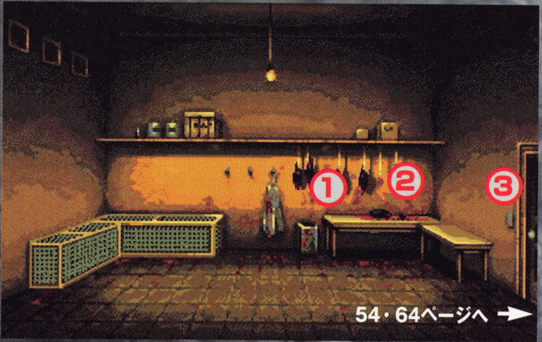
▶寝室Aにあった香水もメアリー先生の香りと同じだった。先生と屋敷は何か関係がある？

つまり、これがエンディングDになるのである。メアリー先生とこの屋敷を結びつける何かを見つけなければ、このラストを向かえてしまう。最高のエンディングを迎えたければ、もう少しじっくりと屋敷の中を調べていかなければならないだろう。

……それにしても、この書斎の暖炉に火を灯したのはいったい誰なのだろうか？　この屋敷ではあまり自分以外の他人に接触することがない。そのため、こういったシーンに出くわすとつい誰がいるのだろうと身構えてしまうのだが……。使われた気配のない……というよりも、現状ではとても使われているようには思えない食料庫などを見てきたことを考えると、やはりこの屋敷に人が住んでいるようには思えない。彼らはいったいどうやって暮らしてきたのだろうか。暮らすという言葉は適切ではないかもしれないが、過去の中で気になることのひとつといえよう。

CLOCK TOWER

いけにえの部屋



1.巣箱
2.カラスの死体
3.電源スイッチ



▲カラスたちの死がい。近づいて見ることができるのは、このPS版だけである。見たことがない人は要チェック！

いけにえにされるものとは……？

カラスの死体がぶら下がっていたりして、かなり薄気味悪い部屋である。部屋の中を調べるにしても、ズラッとぶら下げられているカラスの死体が目につきそれどころではない。カラスの死体に近づいてみると、妙に生々しくて不気味である。これにつられて他のことを見落とさないように。

救いの手を差し延べるか否か

いけにえ用のカラスが巣箱に閉じこめらている。カギさえ持っていれば、このカラスを解き放つことができる。逃がす方を選ぶ人は、後の展開を楽しみにしておこう。理由はこの部屋でシザーマンに襲われた時にわかる。カラスは案外義理堅い鳥のようだ。ちなみに廊下Cにいるカラスは執念深い方かもしれない。くれぐれも気をつけよう。



▲飛んでいくカラスを見て、うらやましく思ってしまうジェニファー。カラスを放つことにより展開が変わる

カラスの死体がぶら下がっているこの部屋は、一面血が飛び散っているせいか、かなり生臭い。カラスだけではなく、ネズミまでこの屋敷の主人に殺されてしまうのかもしれない。



▲巣箱のカギはネズミの巣も開けることができる。開ければネズミは勝手にチョロチョロしてどこかへ行ってしまう

シザーマン SCISSORMAN 撃退法



▲この部屋の撃退法はジェニファーが自ら行うのではない。ジェニファーの行動によってカラスが追い払ってくれる

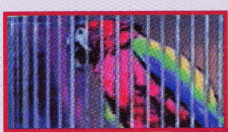
勝利の決め手はカラスの解放？

カラスを解放した人は、この部屋でシザーマンを撃退することができる。困ったらこの部屋へ逃げ込んでみよう。すると、どこからともなくカラスが現れて、シザーマンに攻撃してくれるのだ。かなり頼もしい存在になるが、解放していなければこの撃退法を使うことはできない。

カラスと共にネズミの救出？

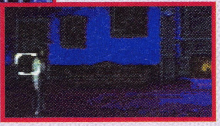
カラスと同じく、カギさえあればネズミの巣箱を開けることもできる。ネズミの方は、素早くそのまま走り去ってしまう。どこから逃げて行ったのかは謎だが、再びジェニファーがひとりぼっちになってしまったことに変わりはない。また、ネズミを逃がしたからといって、カラスのような展開が望めるかどうかは疑問である。

COLUMN PS版ならではのシーンとは



◀寝室AもオウムなどのビジュアルもPS版でしか見ることのできないシーンである

▶イベント以外でも細かく変化している。例えば調べてみても無言だったのが答えてくれる



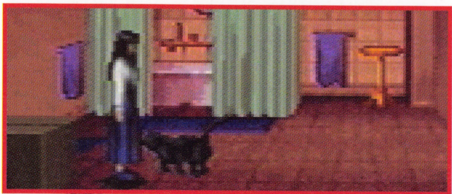
PS版で新たに追加されたビジュアル

やはりPS版ということで様々な追加がなされている。従来発売されたものよりも深く楽ませたいという配慮からか、ビジュアルにもかなり気を遣っているようだ。しかし、基本的には前作と同じ。オウムのアップや、カラスの死骸のアップなどである。イメージとしては、ジェニファーが近づいて見ているといったものなのだろうか……？　ジェニファーが近寄ってみてハッとするのと同時に、プレイヤーにも同じように息をのんでもらうようこうなったのではないだろうか？

シャワー室B

東館シャワー室と酷似している西館シャワー室。思わず東館での恐怖がよみがえる。物音ひとつしない静寂さが、かえって不気味だ。またしても、何者かに襲われるのだろうか。


54・64ページへ


▲木箱から突然現れる黒猫。一瞬、驚かされるがよく見ればかわいいものである。しかし、この館に黒猫とは……

シザーマンかと思いきや、箱の中から黒猫が

シャワー室のドアを開け、何もないのに安心した瞬間、奥に置かれた木箱から黒猫が飛び出す。ぎょっ、としてしまうが、大丈夫。黒猫は床を走り回るだけでジェニファーを襲ってはこない。ちょうと休憩するのには、丁度いい部屋だ。今のうちにジェニファーの体力を回復させておこう。

寝室B

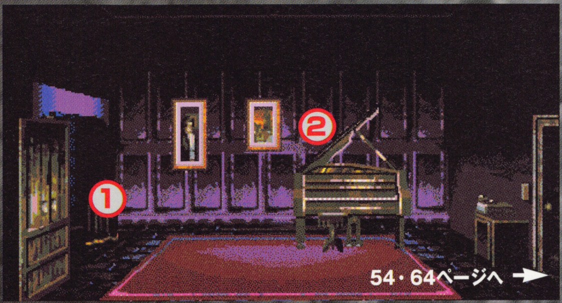
本作では新たに西館寝室が追加されている。
構造は東館寝室とほとんど同じ。シザーマンに追われている時はベットの下に隠れてやり過ごすことができる。



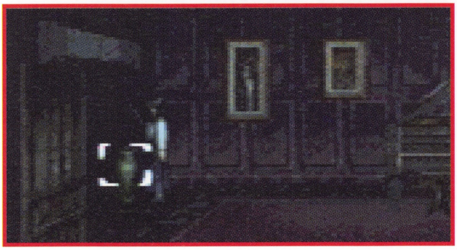
ピアノルーム

CLOCK TOWER

大きなグランドピアノが置かれたピアノルーム。
こんな部屋まであるとは、屋敷の主の裕福さが伺える。
あの殺人鬼も、このピアノを奏でているのだろうか。



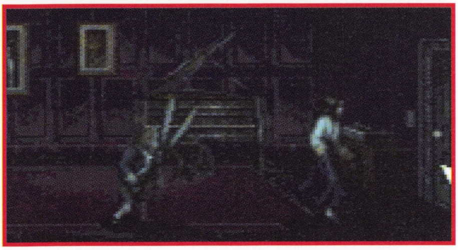
1.杖の入手
2.ピアノ



▲「杖」はこのカーテンの後ろに隠されている。カーテンを調べれば簡単に入手できる

必須アイテム「杖」はここだ！ 必ず入手すべし

西館を抜け、地下洞窟へ行くためには必ず必要になるのが「小さな魔像」か「杖」。もし秘密の部屋Bで壁画を見ているのならば、「杖」を入手しなければならない。その「杖」がこの部屋のカーテンの後ろに隠されている。カーテンを調べれば簡単に見つけることができる。見落としてしまうと、肝心なところで先に進めなくなるので忘れずに手に入れて欲しい。

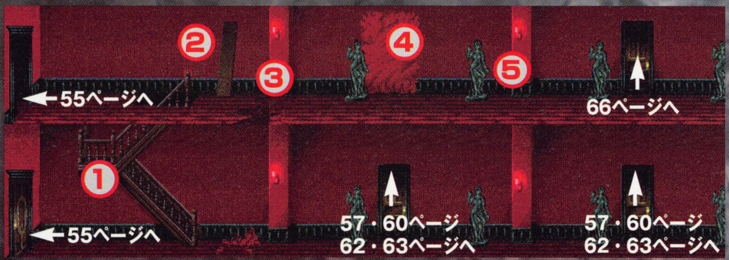


▲どこからでも現れるシザーマン。いつでも彼を撃退できるポイントは押さえておきたい

ピアノに触れると、天井からシザーマンが。

部屋の中央に、悠然と置かれているグランドピアノ。つい触ってしまいたくなる。しかし、これに触れると天井からシザーマンが飛び降りてくる。まさに神出鬼没だ。しかも、意外にも身が軽い。すぐにこの部屋を出て、シザーマンを撃退しなければ……彼を撃退できるポイントは限られているので、突然の襲撃に対応できるよう、ちゃんとチェックしながら進むよう心掛けておこう。

大広間C




▲魔像は廊下に立ち並ぶ像の後ろに隠されている。この魔像は館の謎を解く重要なカギとなるのだ


▲壁のこの部分にあるはずのドアが塗り込められている。なんとかそこに入る方法はないだろうか

館の秘密を解くカギがどこかに隠されている

秘密の部屋Bか書庫で、本に挟んである紙切れを見つけていれば、ここに立ち並ぶ像の後ろに魔像が隠されていることが分かる。木は森の中に、像は像の中にということである。その場所は2階の左から2つ目の像だ。そのすぐ脇の壁は、そこにあるはずのドアが塗り込められてしまっているようだ。明らかにドアのあるはずの場所はほかの壁とは違っている。さらに、ほかの大広間は1階と2階のドアの位置が同じだが、ここだけは1階と対応していない。なぜ、このドアだけが塗り込められたのだろうか。どのみちこの向こうには部屋があるはずである。なんとか別の場所からその部屋に入る方法を考えなければならないようだ。可能性がありそうなのは、この隣の部屋からなのだが、はたしてそこから行くことはできるのだろうか。しっかり調べてみて欲しい。なお、この大広間Cに像が隠されていない場合は、その像の代わりとなる杖を探しに行かなければならない。

像の立ち並ぶ不気味な広間だ。ドアがあったらしい壁の一部がなぜか塗り込められている。階段のすぐ横の床は長い年月のうちに腐り、崩れ落ちている。修理するために用意したのか、1枚の板が立てかけてあるので、これを使えばそこを渡ることができそうだ。



▲この館の中は崩れている場所が多い。それがジェニファーの障害ともなっているのだが、それを逆手に取れば……

崩れ落ちた床が逃げる助けとなる

天井が崩れ落ちてガレキの山が廊下をふさいでいる場所や、壁に亀裂が入っている場所などがあるこの大広間。２階の床もくさり抜け落ちているおり、修理のためか脇には板が立てかけられている。この板を使って向こうに渡ることはできないだろうか。最初に床の裂け目を調べてから、階段の脇に立てかけてある板を調べること。

SCISSORMAN シザーマン 撃退法

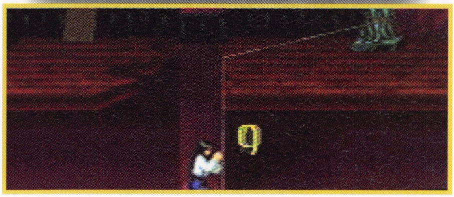


▲シザーマンに追いかけられたら、タイミングよく板を外して１階に落としてしまおう

裂けた床を利用しよう

裂けた床は意外と役に立つ。板を渡して渡った向こう側に行き、そこでシザーマンを待つ。いつものようにシザーマンが近づいてくる。シザーマンが間近に迫った瞬間、板を取り除いてみよう。見るも無惨、シザーマンは裂け目から落下してしまう。展開によっては、画面左の扉のとこからジェニファーが走ってきてジャンプするというのがある。その場合シザーマンはジャンプし損ねる。

SCISSORMAN シザーマン 撃退法



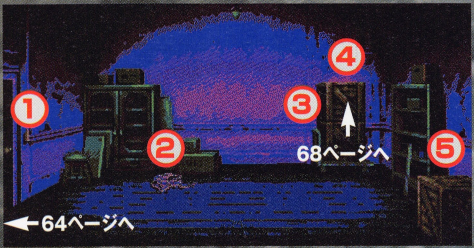
▲東館の物置でロープを手に入れていなければ、この部屋で手に入れることが出来る。必ず持っておこう

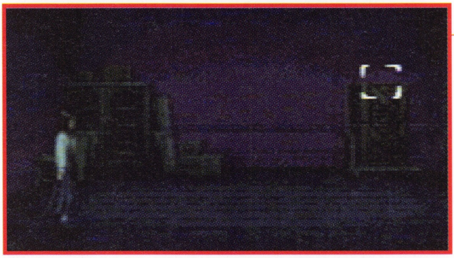
ロープを利用しよう

もうひとつの撃退にジャンプするというのがあるのだが、ジャンプしてしまうと、裂け目からロープをつたって降りることになる。だが、裂け目の右にある像にロープをかけて、ただ普通に１階へ降りてしまうということもできる。ここで使うロープは、２階の右にある西館物置か東館の物置で入手することができる。もしものときのために、見つけたら必ず手に入れておこう。

物置B

1.電源スイッチ
2.ロープの入手
3.台車
4.壁
5.棒





▲台車の後ろから、わずかに見える不自然な壁。何かが隠されているのかもしれない。細かな所まで徹底的に調べよう



▲やはり壁はあとから塗られたものだった。奥には小さな部屋がある。一体何があるのだろう・

不自然な壁の色
あとから塗り固められたのか

一見する限りは普通の物置に見えるこの部屋。薄暗い室内をよく見回すと、台車の後ろから不自然な色をした部分の壁がある。あとから塗り固められたような感じだ。とすれば、この奥に何かがあるということなのか。とりあえず一度台車を調べる。さらに確認するようにもう一度台車を調べると、ジェニファーが台車をどかしてくれる。あらためて見ても、やはり何かへんだ。画面手前にある棒をジェニファーに持たせ、壁に叩きつけよう。すると、非力な彼女の力でも、あっけなく壁が崩れた。何年もこのままだったらしく湿ったほこりっぽい空気と、この部屋以上の暗闇が物置に漂い出す。やはり奥に隠された部屋があったのだ。あきらかに故意に塗り固められた壁。どう考えても、シザーマンやその他の家族の仕業だろう。この先に隠したいような、重要な何かが隠されているのだろうか。ジェニファーの脱出に役立つものだといいのだが……。

カビ臭い部屋の片隅に、わずかに荷物が置かれているだけの部屋。その奥には明らかに後から塗られたとわかる壁がある。そして、それを隠すように、木箱の積み上げられた台車が置かれていた。はたしてそこには何が隠されているのだろうか。

ロープは意外に重宝する　必ず手に入れておこう



▲部屋の隅に落ちているロープはぜひ手に入れておこう。シザーマンから逃れる選択肢が増えるぞ



▶このようにロープを伝って下の階に逃げることができる。少しでも安全なルートを確保しておこう

古びた棚に絨毯が立てかけられているが、それを結ぶために使ったロープの余りが、そのまま放り出されている。東館の物置でロープを手に入れていなければ、ここで入手することができるので、必ず拾っておこう。ロープを持っていれば、この部屋の外でシザーマンに見つかっても、そこにある像にロープを巻き付けて、床の裂け目から下の階に降りることができる。シザーマンから逃れるための選択肢はひとつでも多い方がいいので、忘れないように手に入れておこう。追いつめられて正面からぶつかるなんて事態はできるだけ避けて、安全に逃げ切る手段を取らなければ命がいくつ合っても足りないぞ。

木箱の中から現れるのは……　緊張の一瞬

隠し部屋を出て、しばらくここにいると、木箱がガタッと動き蓋が開く。シャワー室Bで黒猫に出会っていなければ、ここで黒猫が勢いよく飛び出して来る。だが、これがシザーマンの場合も・・。もしシザーマンだった時は急いでこの部屋を出て、撃退できるポイントまで移動しよう。ここには、この場でシザーマンをやり過ごせるようなものは何も用意されていないのだ。物置で調べるところはあらかじめ調べておき、隠し部屋を出たらすぐに退室するのが得策といえる。それでもシザーマンが出てきてしまった時、ロープを持っていれば一番近い撃退ポイントは大広間Cの廊下の裂け目だ。ない場合は書庫か、寝室Bまで走れ！



◀木箱が動き一瞬ドキッとするが、黒猫だった。危害を与えられることはないので大丈夫

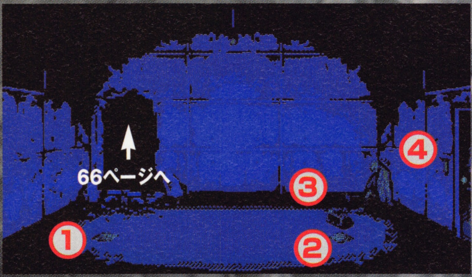


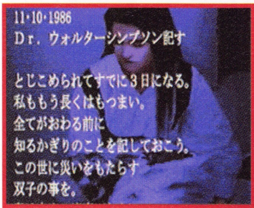
▲黒猫かと気を抜いていると、シザーマンの場合も。常に緊張感を持って行動しよう

CLOCK TOWER 隠し部屋

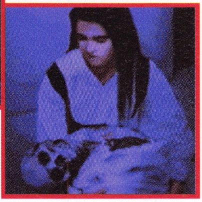
入口という入口が塗り込められている殺風景で不気味な部屋。実は部屋右すみの白骨死体に、恐るべき秘密が隠されている。果たしてこのバロウズ家で何が行われていたのだろうか……

1.カルテ
2.カルテ
3.かばん
4.白骨死体





◀部屋の隅にある白骨死体。残されたメモから、彼の無念さが伝わってくるようだ



▶白骨死体を抱き上げるジェニファー。この死体が誰なのか、もうわかっただろうか

部屋のすみにある白骨死体 その正体は……

中庭の小屋でサイモン・バロウズと話をしていない場合は、部屋の右すみに白骨死体がある。診察バッグの刺繍を見てから死体を調べると、メモを発見することができる。この死体が握っているメモの内容こそが、恐ろしい屋敷の謎そのものなのだ。このメモを見たかどうかによってエンディングの内容も大きく変わることとなる。

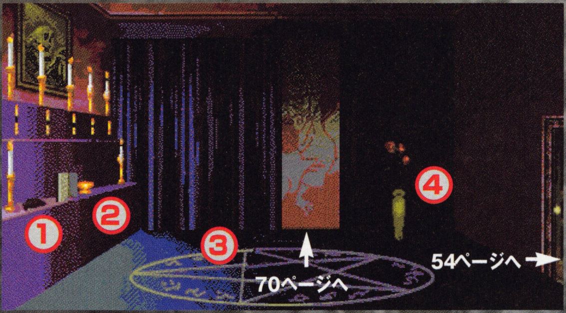
COLUMN ジェニファーの正体が明らかになる

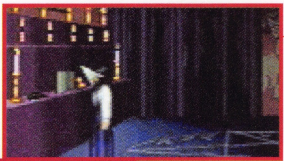
ジェニファーの正体というよりは、ジェニファーの身元が明らかになるといった方が正しいかもしれない。この隠し部屋ではジェニファーの父のことがわかる。ここで突然、主人公であるジェニファーとバロウズ家とがつながってくるのである。他の女の子たちとのつながりはこのゲーム上ではわからないが、ジェニファーに関してだけはとりあえずわかる。失踪した父とこんなところで、こんな形で再会するのは思ってもみなかったはず。屋敷に閉じこめられ、殺人鬼に追われ、友人の死体を見つけ、さらに父の白骨死体を見つけるとは……精神的ダメージはかなりのものだろう。

儀式の部屋

部屋の中央に描かれた魔法陣と、壁に作りつけられた祭壇から、なんらかの儀式に使われている部屋であることが分かる。この部屋は屋敷に隠された謎を解くカギとして重要な役割を果たす。

1.カラス
2.円盤
3.床
4.つぼ





▶小さな魔像は祭壇の中央辺りに差し込むことができる。地下洞窟への通路を開くカギの代用になっているようだ



◀杖は部屋右奥の緑色をした細長い壷に差し込むことによって小さな魔像と同じ役割を果たす

杖を使用して地下に通じるハシゴを出現させよう

小さな魔像を手に入れていない場合でも、杖を持っていれば地下洞窟に入れる。その杖は西館のピアノ部屋で手に入れることができる。それを、この部屋の右奥にある緑の壷の所で使おう。壺には花が生けてあり、巧妙にカモフラージュされているので注意しよう。壺に杖を差し込めば、小さな魔像を使用したときと同じく、部屋中央が開き、地下へ通じるハシゴが現れる。

小さな魔像を使用し、地下洞窟への道を開こう

大広間Cにて小さな魔像というアイテムは手に入れることができただろうか。祭壇中央に置かれた円盤に魔像をはめ込むと、床に描かれた魔法陣の中央の床が開き、地下へ通じるハシゴが現れる。そこを降りれば広大な地下洞窟が広がっている。ジェニファーは、ついにこの屋敷に隠された謎の核心に迫ることとなるのだ。ここまでにやり残したことはないか、もう一度チェックしよう。

COLUMN 儀式の部屋にある魔法陣

この儀式の部屋に来るまでに見た、いけにえの部屋にあるカラスの死体、秘密部屋の壁に描かれた儀式の様子。そして、この部屋の中央にある大きな魔法陣。これらのことから、黒魔術を連想した人は多いはず。ゲーム内であまり黒魔術のことを掘り下げてはいないが、黒猫に黒いローブと意識していることは間違いないようである。

CLOCK TOWER 地下洞窟A

ハシゴを降りると、地下洞窟につながっていた。この屋敷は一体どうなっているのだろうか。ますます、不気味な雰囲気が増していく。ジェニファーは無事にこの館を脱出できるのだろうか。





▲ローブと香水をセットで持っていなければ、ここは絶対に通れない。あきらめて取りに戻ろう

番犬をかわせ！ カギは香水と黒いローブ

ハシゴを降りると薄暗い地下洞窟に出る。ほんの少し進んだ所には、凶暴そうな番犬が寝そべっており、タダでは通してくれそうにない。ここから先に行くためには、途中で入手した「黒いローブ」と東館寝室においてあった「香水」が必ず必要。ローブで顔を隠し、メアリーと同じ香りを漂わせれば、犬はおとなしくしていてくれる。

ついに生きている友人に再会 しかし、喜びも束の間……

ここまでの経路によっては、洞窟のつきあたりでロッテに再会できる。しかし、ロッテはすでに虫の息。ジェニファーに時計塔の情報を伝えると息絶えてしまう。やっと生きて再会できたと思ったのに……。ジェニファーは深い悲しみに、呆然としてしまうが、もたもたはしていられない。彼女の身にも危険は迫っているのだから。

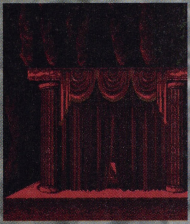


▲みんなと別れてから、初めて生きた友人に再会できたジェニファー。だが、喜びもつかの間……

地下洞窟B

深紅のカーテンを開けると、奇妙な生き物がジェニファーに襲いかかる！　動作が鈍いため逃げられそうだが、この先に道はない。どうすれば撃退できるのだろう。そしてあの生物は何なのだろうか。





1.ダン



▲これが魔神ダンだ。とても人間には見えないので、一瞬戸惑うが、まぎれもなくメアリーの息子の一人だ

ついに姿を現した殺人兄弟の兄　果たしてその正体とは……

地下洞窟Ｂの突き当たりには、双子の兄ダンの潜む部屋がある。真紅のカーテンを開けた瞬間、紫の肌に小さな手足をした人間とは思えぬ生物に出会う。彼から逃れなければ、ここから先に進むことはできない。今まで、数々の苦難を乗り越えてこられた幸運な彼女のこと。きっと何とかなるはずだ。迫ってくるダンを連打で交わそう。坂をのぼりきることさえできれば、ダンを倒すことはできる。そして、クライマックスに突入だ！

COLUMN いよいよダンが登場する

ダンの出番はここだけである。しかも、相手を倒すというよりは、逃げる時にたまたま倒してしまったという展開である。ジェニファーの設定は非力な少女。そのため、力や剣などの武器で相手を倒すということはできないらしく、これは最後まで貫かれる。そして、このゲームでもっとも焦るのはダンから逃れるための連打だろう。連打が苦手な人にはツラいかもしれないが、ここが正念場と思って乗り切って欲しい。どうしてもクリアできないという人は連打が得意な人に代わってやってもらうか、連打機能がついているコントローラーで挑戦しよう。ちなみに、このシーンはクロックタワー2のオープニングデモで再現されている。これをプレイした後に見た人なら「ああ、あの場面ね」と思っただろう。オープニングだけでなく内容も関係しているので、本作で最高のエンディングを見た人はぜひ2にも挑戦してみて欲しい。

地下洞窟C

洞窟Cの突き当たりには、時計塔に続くエレベーターが……。
古めかしい作りと、緑の扉が不気味さを増長させる。
だが、これに乗らなければ脱出の道はない！



1.エレベーターのスイッチ



▲時計塔外部へと続くエレベーター。無事に降りられれば、エンディングはすぐそこ。気力をふり絞って頑張ろう



▲地下洞窟Bで奥の部屋にいるダンを倒しておかないと、このエレベーターに乗り込むことはできない

最後の舞台、時計塔へ！

地下洞窟Cの突き当たりには、不気味なエレベーターがある。これに乗れば、時計塔内部に入ることができる。ただし、いくつかの条件をクリアしていなければ、ここでエンディングを迎えてしまうことも……。無事に降りることができれば、2階の廊下Kもしくは3階の時計塔内部に出る。

エレベーターに乗るポイント

このエレベーターに乗るためには、必ず双子の兄ダンを倒していなければならない。そうでない場合は、どこを調べてみても、エレベーターの扉が開くことはない。ダンを倒してさえいれば、エレベーターの脇にあるボタンを調べることで、扉はたやすく開き、乗り込むことができる。

ENDING E

エレベーターに乗り込み、行き先のボタンを押す。扉が閉まり、エレベーターが動き出して安心した瞬間、天井からシザーマンが！　抵抗などはもちろんのこと、何もできないまま強引にエンディングを迎えてしまう。ここまでの道程で、メアリー先生に再会し、西館の隠し部屋でカルテを見、さらに地下洞窟Bでロッテの死を見取ってしまっているとこのエンディングになる。最大のポイントは詰めの甘さ。メアリー先生に再会したのなら、そのあとある人物から、情報を得られるはずであるし、隠し部屋ではカルテ以外の、いろいろなポイントを調べることができるはず。重要な情報を聞き漏らしたのが敗因である。

ENDING F

エレベーターの扉が開き、ジェニファーが中に入る。そして扉が閉じると……。無音の中ジェニファーの血がエレベーターの扉越しに流れていく。この不気味で悲しいエンディングを迎えてしまった原因は、秘密の部屋Bで机の上の本を調べていない、もしくは地下洞窟Aでロッテに再会できなかったことにある。他のBADエンディングど同様に、得るべき情報の少なさが最大の原因といえよう。このゲームの目的は殺人鬼を倒すこと、そして魔の館から無事に脱出することにある。他にも何かやり残したことはなかっただろうか？　ぜひもう一度チャレンジして、本当のエンディングを見て欲しい。

CLOCK TOWER

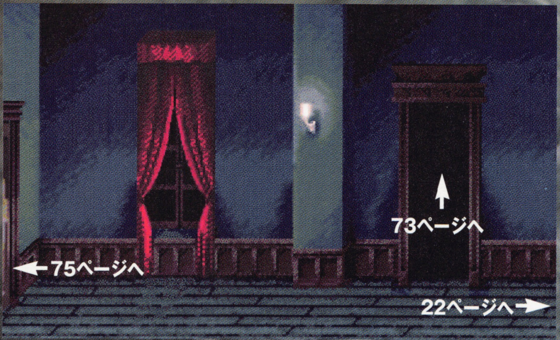
廊下K

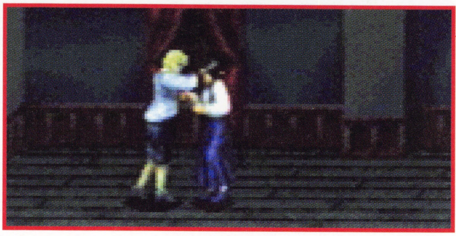
時計塔内部の入口ともいえる廊下K。異様なまでの静けさは嵐の前を予感させる。このまま、すんなりエンディングを迎えることができるとは思えない。最後まで油断することは許されないらしい。



CLOCK TOWER 廊下L

廊下Kを抜けるとこの廊下Lに出る。ごくごく普通の廊下だが、それがかえって薄気味悪い。いつどこで、シザーマンが襲ってくるやもしれない。用心しつつ勇気を持って一歩一歩進んでいこう。





▲何故かメアリーに襲われてしまうジェニファー。ここで殺されてしまっては、今までの苦労が無駄になってしまう

メアリー先生との再会

目の前にメアリー先生が現れた！　やっと再会することができたのだが、ジェニファーはもう喜ばない。なぜならメアリーの目的と正体を知ってしまったから……襲ってくるメアリーを、必死の抵抗でやり過ごそう。万一、ジェニファーが嬉しそうに駆け寄ったら、残念ながらBAD END。

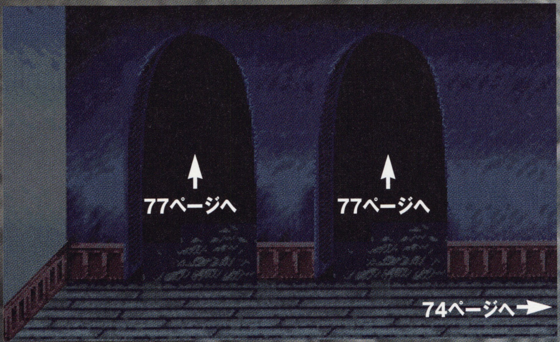
ENDING D

メアリー先生に駆け寄るジェニファー。そして彼女はあっけなく先生の毒牙にかかってしまう。逃走はもちろん、抵抗すらできない。何度コンティニューしても結果は同じ。原因はおわかりだろうか。得るべき情報が少なすぎたのである。ジェニファーはもちろん、プレイヤー自身ですら、先生を疑っていなかったかもしれない。だとすれば、恐怖と不安の中、生存する知人に再会できたジェニファーが駆け寄ってしまうのもうなずけるだろう。次回プレイする時は全ての部屋へ入り、あらゆるところをくまなく調べていって欲しい。そうすれば何故メアリー先生に殺されてしまったのかがわかるだろう。

CLOCK TOWER

廊下M

二手に分かれた入り口の先は、それぞれ時計塔外部につながっている。出口の位置が多少違うものの、逃走経路はほぼ変わらない。塔側面のはしごを登れば、最終ステージにたどり着く。



COLUMN カラスの重要性 2



▲シザーマンを撃退してくれるカラス。閉じこめられているのを解放してやれば、きちんと恩返しに戻ってくる

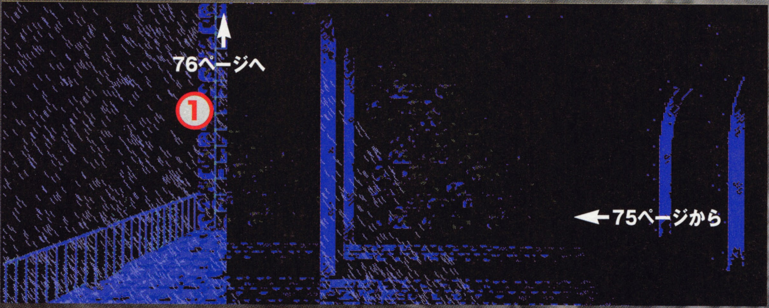
「カラスの重要性 1」でも語ったが、やはりここでもう一度カラスの重要性について語らせていただきたい。1のコラムでも述べたように、カラスへの対応によってかなり展開が変わってくるということは、見逃してはならない事実なのである。彼への対応ひとつによって、シザーマン撃退からエンディングまで関わってくるのだから、かなり重要だといえる。しかし、何故カラスなのだろうか。別のコラムで語ったが、やはりこのカラスは黒魔術から来ているのだろう。いつも、黒魔術のいけにえにされてしまうカラス。もしかしたら、そんな屋敷の住人への反撃とばかりにジェニファーに味方するのかもしれない。しかし、廊下Cで巣をつついてしまうと、最高のエンディングを見損ねることに。何ごとも良い面と悪い面を兼ね備えている、ということをお忘れなく。



▲忘れてならない廊下Cのカラス。普段なら、さして気にも止めないカラスの巣がエンディングに関わってくるのだ

CLOCK TOWER 時計塔外部A

雨の降りしきる中、メアリーとの最後の決戦。ジェニファーに、メアリーやシザーマンを倒す術はあるのだろうか。そして、生きてこの館から出ることはできるのだろうか。





▲背後から追いかけて来るメアリー先生。もし彼女に捕まってしまったら、助かる見込みはとてもないだろう



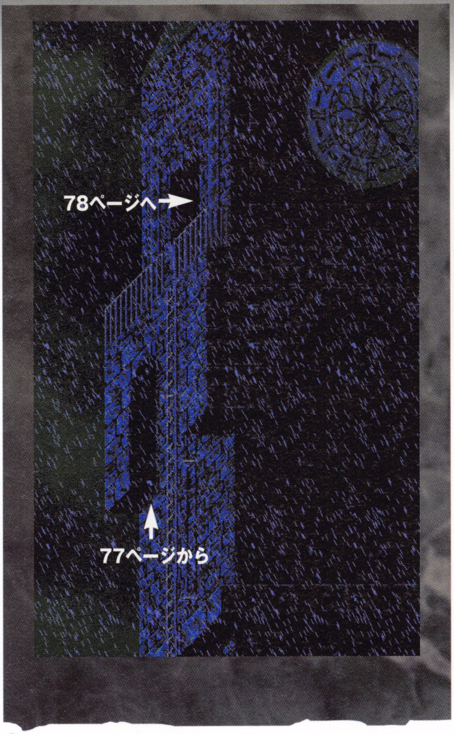
▲バルコニー正面にあるハシゴ。そのハシゴは時計塔内部へとつながっている。急いで上までのぼりきろう！

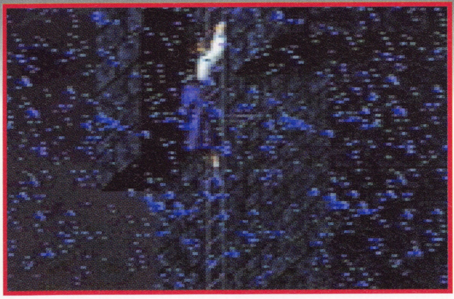
時計塔から見える下界 必ず生きて戻ってみせる

２階の廊下Mを抜けると、時計塔外部の広いバルコニーに出ることができる。久しぶりに見る、外の景色に浸ってしまいそうになるが、背後からメアリーがすさまじい形相で追いかけて来ている。捕まったら最後、今度こそ助かりそうにない。まだ姿を見せないシザーマンも気になる。二人掛かりでこられたら、ひとたまりもないだろう。もたもたしてはいられないのだが、ここにメアリーを倒せるようなものは何も見当たらない。逃げられそうなところは……。突き当たりの壁に時計塔内部へつながっているハシゴがある。そのハシゴを急いでのぼろう。ここまで来ると使えそうなアイテムや、トラップはどこにもない。手段を選んではいられないようだ。あわてず騒がず、ここから先はさらにプレイヤーの冷静な判断が問われることになるだろう。

時計塔外部B

降りしきる雨の中、すさまじい高所で繰り広げられる、メアリーとの最後の攻防戦。軍配はどちらにあがるのか……？　殺された友人たちのためにも、ここで殺されるわけにはいかない。





▲ジェニファーに蹴られ、ハシゴから落下するメアリー。この高さでは、まず助かることはないだろう

メアリーを倒す最大のチャンス！ 友人たちのカタキを取れ

ジェニファーがハシゴをのぼると、メアリーも追いかけてのぼってきた。すぐ下にまでメアリーが迫る。このときこそ、メアリーを倒す最大のチャンスだ。少々残酷かも知れないが、自分の身を守るため、そして奴らに殺された友人たちのカタキを取るためボタンを連打しよう。するとジェニファーがメアリーを蹴落とし、彼女ははるか地上へと落下していく。あとはシザーマンだけだ。そうすれば、この屋敷をやっと出ることができるのだ。

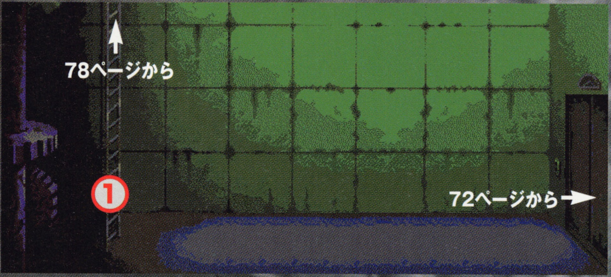
COLUMN ジェニファーという少女

ジェニファーという少女は意外とタフである。か弱き女の子というよりは、キャーキャー叫びながらも敵を倒してしまうといったイメージに近い。2ではシザーマンをトイレのモップで倒してみたり、相手を崖から落としてみたりと、その傾向が強くなっている。この1でもシザーマンに殺虫剤を吹きかけてみたり、（連打によって）勇敢にも突き飛ばしたりする。逃げるために窓からプールへ飛び込むのを見て、か弱い少女といった印象が薄くなった人も多いだろう。しかし、普通の少女が追いつめられるとこれほど強くなるのかという考えを持った人も少なくないと思う。

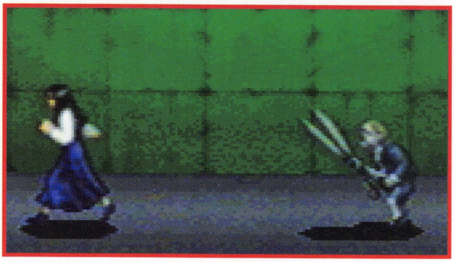
CLOCK TOWER

時計塔内部A

エレベータを３階で降りると時計塔内部にたどり着く。ここからは、ほとんどオートで動くため、プレイヤーは操作ができない。自分のたどり着いたエンディングを、ゆっくり見てみよう。



1.ハシゴ



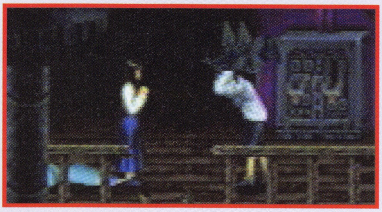
▲ジェニファーの背後にシザーマンが迫る。だが、それもあと少しで終わることになるだろう。

背後に迫るシザーマンのハサミ 無事に脱出できるか？

エレベータを降りると、背後から例の巨大ハサミを持ったシザーマンが追いかけてくる。ここからジェニファーはプレイヤーの手を離れ、自動で行動を始める。プレイヤーは今までしてきたことの結果である、エンディングをじっくり見ることができる。突き当たりのハシゴをのぼれば、最後の舞台へたどり着くことができる。

COLUMN いよいよエンディングに……

タイトル通りこれを乗り切れば、いよいよエンディングといったところ。メアリー先生、シザーマンとのやりとりによって、おおよそどのエンディングになるかわかっているかもしれない。他機種で発売された時の最高のエンディングはSだった。果たして今回のバージョンでもSは存在しているのだろうか……？

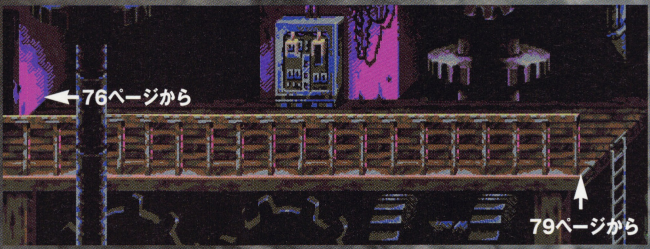


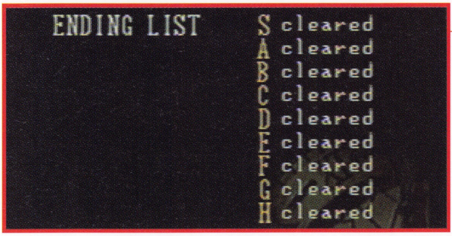
▲他機種ではエンディングSだった最高のエンディング。果たして今回は……？

CLOCK TOWER

時計塔内部B

大きな歯車と、それを制御する配電盤。ここが最終ステージだ。ジェニファーは、生きてこの屋敷を出ることができるのだろうか。そしてまだ会っていない友人たちの安否は……





▲これがオープニング画面のエンディングリスト。見終わっている項目に、clearedの文字が入る



◀メアリーの攻撃だけは、プレイヤーがボタン連打で反撃しなくてはならない。



▶ここまで来て、最後の最後でDEAD END。これだけは避けておきたい。

エンディングタイプは全部で９つ どれにたどり着くのか……？

このゲームに用意されているエンディングは全部で９つ。時計塔内部で見ることができるのは、４つだ。どのエンディングになるのかは、ジェニファーが今までたどってきた経路による。オープニング画面に、エンディングリストという項目があり、自分の見たタイプが一目で分かるようになっている。全部見るまで頑張って欲しい。

SCISSORMAN シザーマン撃退法

ここでのジェニファーの動きは、基本的にオートになっている。しかし、メアリーに襲われた時だけは別。反撃のためにボタン連打しなくてはならない。これをしないと、ここまで来てDEAD ENDになってしまう。それを避けるためにも、常に用心していた方がいいだろう。

CLOCK TOWER ラストシーン

長く恐ろしい時は終わった。あなたは無事生還を果たしたのだ。時計塔内部で迎えることができるエンディングは以下の４つである。

ENDING C

ジェニファーが時計塔内部に入るとシザーマンが現れる。時計塔の歯車を操作すると、何故か動きが鈍くなるシザーマン。その後、苦しさのあまり身を投げ出してしまう。地下洞窟でロッテを発見していること、ダンと戦った後２階へ行き、廊下Ｌでメアリー先生の攻撃をかわしていればこのエンディングを迎えられる。きちんと情報を得ていれば攻撃はかわすことができる。

ENDING B

時計塔でシザーマンを倒すジェニファー。ホッとするのもつかの間、今度はメアリーに襲われてしまう。ジェニファーは必死に抵抗する。何とか配電盤のスイッチを入れることができれば、メアリーは感電してしまう。このエンディングへのポイントは隠し部屋でカルテを調べていることである。隠し部屋に入ったら、白骨死体だけでなく、カルテも調べておこう。

ENDING A

時計塔でシザーマンを倒すジェニファー。ここまではエンディングBと同じである。生きていた友達に再会できたことを喜ぶジェニファーだったが、そう思った瞬間その友人が……。秘密部屋Aで先生と会うことが重要なポイント。そして、ハムか銅色のカギを使って牢屋を脱出していれば、このエンディングにくるだろう。地下洞窟のエレベーターでは３階を選択しよう。

ENDING S

Ａよりもランクが上のこのエンディング。先生がカラスに襲われて死亡した後、生き残った友人と再会することができる。重要なのはカルテと父のメモを調べるところ。しかし、もっとも大切なのは、カラスが登場するだけあって、カラスに対する行動である。カラスが出てくるのは廊下Cといけにえの部屋。この２つの場所に気をつけよう。必ず見て欲しいエンディングである。

COLUMN エンディングリストはすべて完成したか

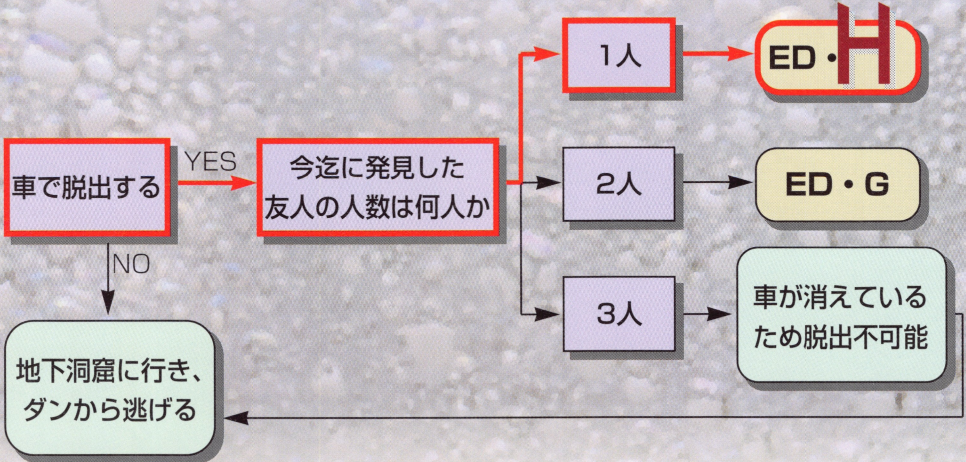
エンディングリストのチェックはしているだろうか。１つのエンディングを見たからといって安心してはいけない、エンディングは全部で９種類もあるのだ。果たしてその９種類のエンディングを全て見ているだろうか？当然ながら全て見る必要性はない。しかし、ホラーもしくはゲームファンとしてエンディングリストが完成していないというのはどうだろう。完成させなくとも最高のエンディングぐらいはおさえておきたい。

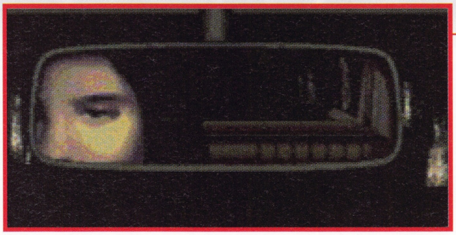
第3章

エンディング編



ENDING H





▲やっとの思いで脱出したジェニファー。しかしその表情は穏やかとは言えない。友人たちのことを思うと……

納屋の車で脱出したものの……

納屋で車に乗り込んではみたものの、いまだに見つけていない友人たちのことを考えると、なかなか出発することはできないジェニファー。しかし、とうとう脱出を決心した。夜の森を一直線に走る、彼女の運転する車。しかし、バックミラー越しに、あるものが映った……。

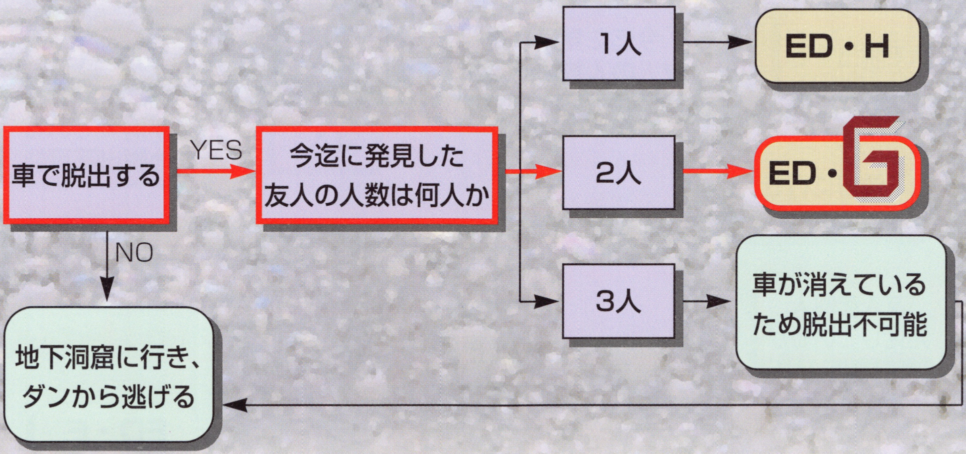


▲Gとの相違は車の中でシザーマンが登場する点。原因は友人を1人しか見つけられなかったことにある

ミラー越しにジェニファーが見たものは

ミラーに映ったものを、ジェニファーが見逃すはずもなかった。ついさっきまで追われていた巨大なハサミだったからだ。それは大きく開かれ、そして鈍く光っていた。いつの間にか、シザーマンは後部座席に潜んでいたらしい。果たしてこの後ジェニファーはどうなってしまうのだろうか。

ENDING G





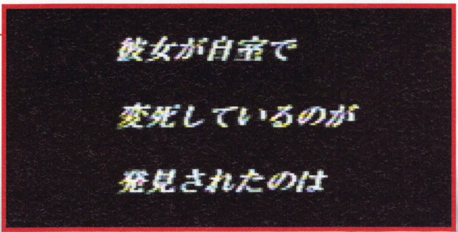
▲バックミラーに映るジェニファー。このまま孤児院へ逃げれば、また平和な生活に戻ることができるはず

屋敷からの脱出には成功するが……

車を発進させるのにかなりの時間を要したジェニファー。友人たちを見放してしまったのだから、それも当然のことだといえよう。恐ろしい屋敷から脱出することができたジェニファーは、ひとまず孤児院に帰ることにした。しかし、本当にあのシザーマンから逃れられたのだろうか。

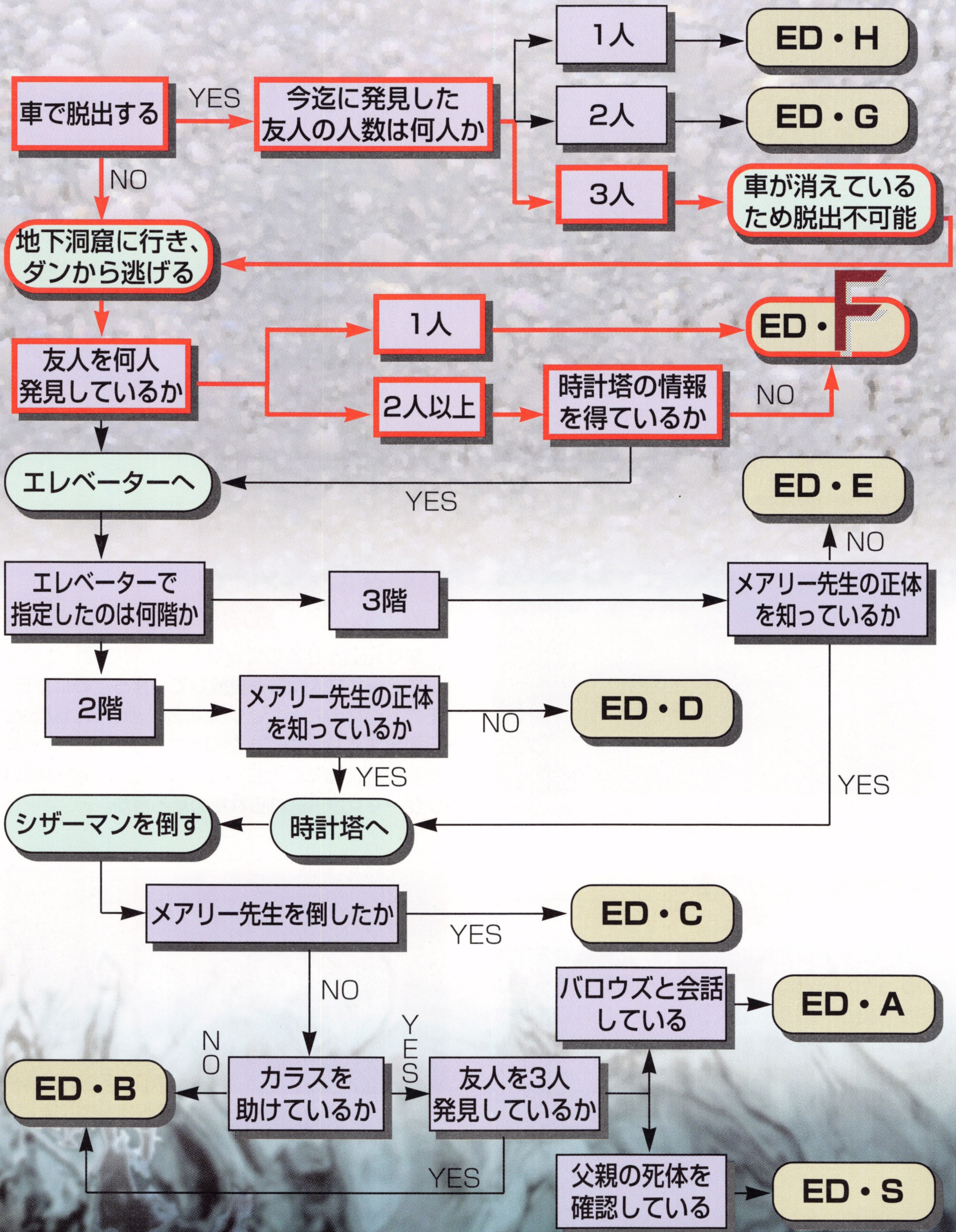
孤児院にたどりつき、安心していたが

グラニット孤児院にたどりついた。養育先が見つかったからということで、あの屋敷に行ったはずだったが、なぜあのような恐ろしい目にあわなければならなかったのだろう……。しかしまだ終わったわけではなかった。最終的にどういった結末になるかは見てのお楽しみといえる。



▲せっかくここまで逃げ延びたと思ったのに……。孤児院すら、もう彼女にとっては安全な場所ではなかったのだ

ENDING F



車で脱出する
YES
今迄に発見した友人の人数は何人か
1人
ED・H
2人
ED・G
3人
車が消えているため脱出不可能
NO
地下洞窟に行き、ダンから逃げる
友人を何人発見しているか
1人
ED・F
2人以上
時計塔の情報を得ているか
NO
YES
エレベーターへ
ED・E
エレベーターで指定したのは何階か
3階
メアリー先生の正体を知っているか
NO
2階
メアリー先生の正体を知っているか
NO
ED・D
YES
YES
シザーマンを倒す
時計塔へ
メアリー先生を倒したか
YES
ED・C
NO
バロウズと会話している
ED・A
NO
ED・B
カラスを助けているか
YES
友人を3人発見しているか
YES
父親の死体を確認している
ED・S



▲巨人ダンを倒し、先へと進むジェニファー。このエレベーターに乗れば助かるのだろうか……？



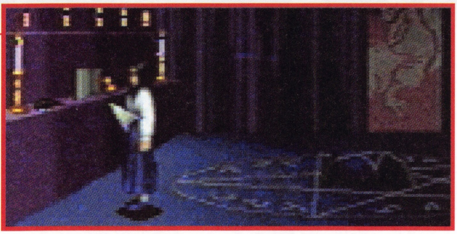
▲しかし、乗り込んだエレベーターには、あの巨大なハサミが彼女を待っていたのだ。もう逃げることはできない……

エレベーターの中に入ってはみたものの……

これまでにジェニファーは、屋敷の中の様々な危険から逃れてきた。そして地下洞窟Bでは、巨人ダンをやっとの思いで振り切ることに成功したのであった。その後、地下洞窟Cからエレベーターで地上へ出ようと試みる。しかし乗り込んだ瞬間に中でまちぶせしていた、シザーマンに襲われてしまうのだった。エレベーターのドアの隙間からは、真っ赤な血が流れ出ていた。静かな洞窟内に、ハサミの音と悲鳴だけが響いている……。これがエンディングFである。このエンディングを向かえてしまうプレイヤーは、この先にある時計塔の情報を、全く得ていないのではないだろうか。情報を得ていなければ、その場所へ行くことができないので、その前の場面でエンディング、ということになってしまうのだ。次にプレイするときには、そのあたりに注意して進もう。

どちらかのアイテムを使用 儀式の部屋から地下洞窟へ

儀式の部屋から、地下へ入る入口を開くには、大広間Cで見つけた「小さな魔像」か、ピアノ部屋で見つけた「杖」のどちらかを使う。両方一度に手に入れることは不可能なアイテムなので、持っている方を使用する。方法は違うが、床が開くという結果はまったく同じなので、入手できた方を使えばよい。



▲「小さな魔像」は祭壇の上に、「杖」は壁際の壷にさす。すると、床が開き地下洞窟に通じるハシゴがあらわれる

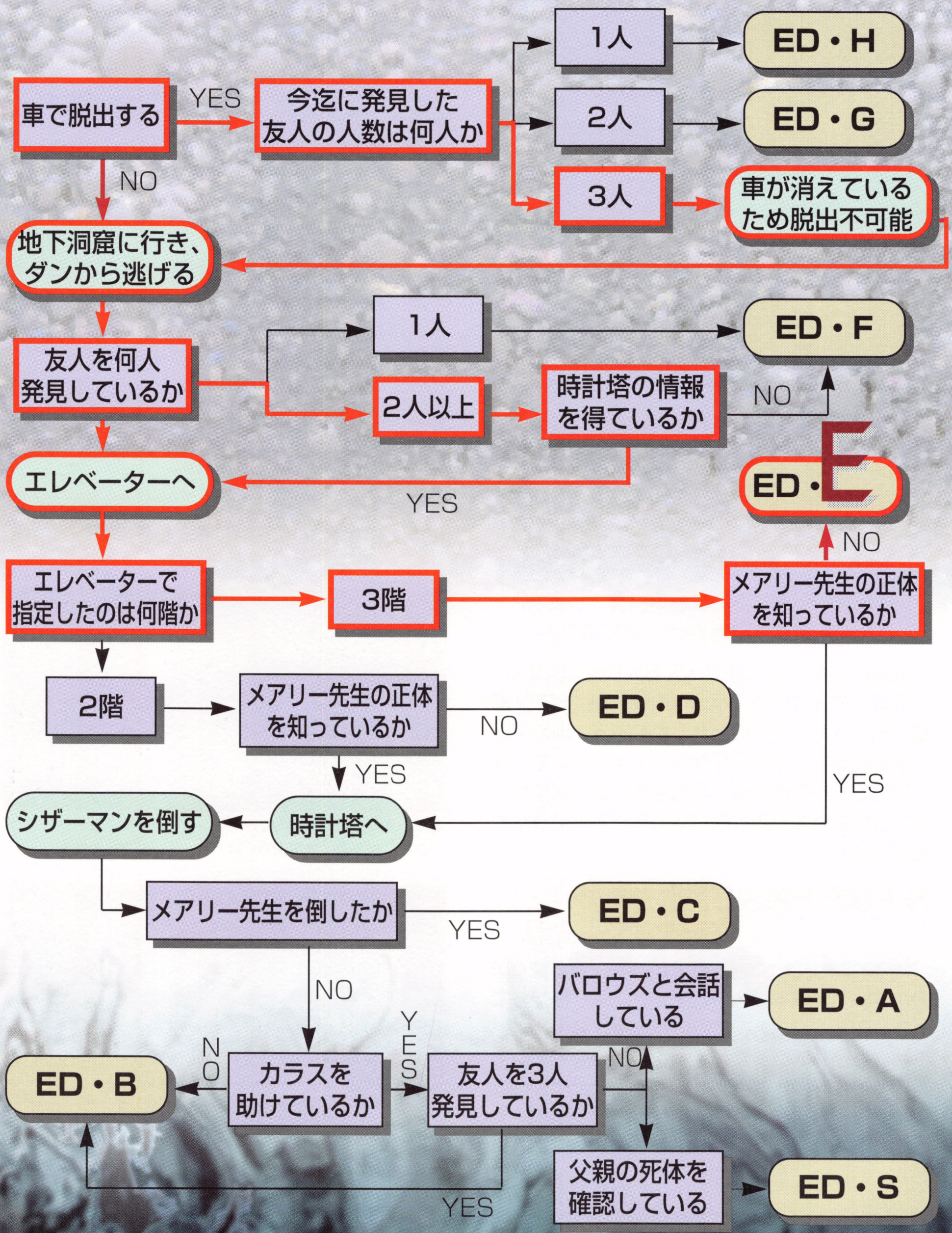
地下洞窟の奥へと進むための必須アイテムとは

地下に降りていくと、番犬がいる。大変賢く屋敷の者以外が前を通ろうとすると、飛び掛かってくる。下手をすると、こんな所で命を落とすことにもなりかねない。しかし、先に通り過ぎていった女性の真似をすることで、ここはクリアできる。黒いローブと、香水を使えばよい。



▲これまで、どこでどう使うのか見当もつかないまま持っていたアイテムだが、こんな所で役に立つ

ENDING E



車で脱出する
YES
今迄に発見した友人の人数は何人か
1人
ED・H
2人
ED・G
3人
車が消えているため脱出不可能
NO
地下洞窟に行き、ダンから逃げる
友人を何人発見しているか
1人
ED・F
2人以上
時計塔の情報を得ているか
NO
エレベーターへ
YES
ED・E
NO
エレベーターで指定したのは何階か
3階
メアリー先生の正体を知っているか
2階
メアリー先生の正体を知っているか
NO
ED・D
YES
YES
シザーマンを倒す
時計塔へ
メアリー先生を倒したか
YES
ED・C
NO
バロウズと会話している
ED・A
NO
ED・B
カラスを助けているか
YES
友人を3人発見しているか
NO
父親の死体を確認している
ED・S
YES



▲いつのまにか、こんなところに隠れていたシザーマン。これでは、武器を持たないジェニファーは完全にアウトだ

天井裏から　シザーマンが襲いかかる

巨人ダンから逃げることに成功したジェニファー。その後、地下洞窟Cのエレベーターに乗り込むと、３階を選択した。エレベーターは無事動き始めるが、その直後、天井裏に潜んでいたシザーマンが、襲い掛かってくるのだ！　その狭い中では逃げることも、一時回避もできず、とうとうジェニファーもあの巨大なハサミの餌食となってしまうのであった。決戦の場所、時計塔を目前にしての、なんとも不本意なエンディングである。

友人ロッテを発見するが……

エンディングFとこのEは、似ているが地下洞窟Aの一番奥で、友人ロッテを発見していることが、このエンディングEを見る条件のひとつである。彼女は、時計塔に関する情報をジェニファーに教えてくれる。話し終えた後、残念ながら命を落としてしまうが、この話を聞いていないと見れないエンディングは結構多いので要注意だ。



▲彼女たちの死を無駄にしないためにも、最後まで頑張っていいエンディングを向かえよう



◀彼がダン・バロウズ。実はシザーマンこと、ボビィ・バロウズの双子の兄である。彼のこの体は生まれつきらしい

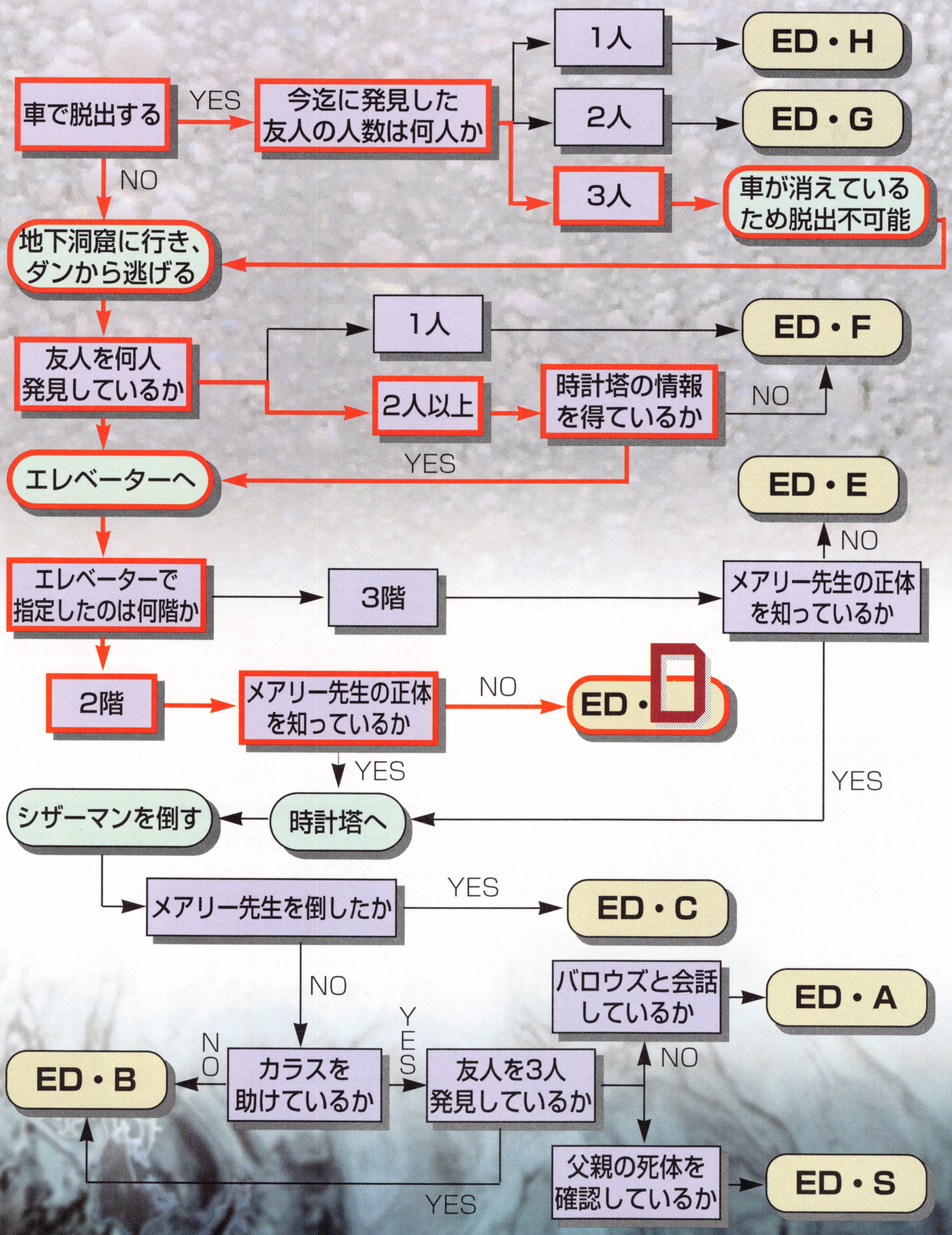


▶相当しっかり連打しないと、この坂道からずり落ち、ダンに殺されてしまうぞ

地下洞窟の住人、　ダン・バロウズ

地下洞窟の中での、最大のイベントは巨人ダン・バロウズから逃げることである。彼は、地下洞窟Aの奥にある、カーテンで閉じられた部屋にいるのだ。そのカーテンは、調べることにより開き、ダンが巨体を揺らして、ジェニファーの方に進んでくるではないか！　ここでもやはりジェニファーは逃げの一手である。ボタン連打で回避するしかない。岩場をはって登っていくところなので、連打が足りないとずり落ちてしまう。あきらめずに連打し続けるようにしよう。すると、ダンは炎につつまれ、消えてしまうだろう。

ENDING D



車で脱出する
YES
今迄に発見した友人の人数は何人か
1人
ED・H
2人
ED・G
3人
車が消えているため脱出不可能
NO
地下洞窟に行き、ダンから逃げる
友人を何人発見しているか
1人
ED・F
2人以上
時計塔の情報を得ているか
NO
YES
エレベーターへ
ED・E
NO
エレベーターで指定したのは何階か
3階
メアリー先生の正体を知っているか
2階
メアリー先生の正体を知っているか
NO
ED・D
YES
YES
シザーマンを倒す
時計塔へ
メアリー先生を倒したか
YES
ED・C
NO
バロウズと会話しているか
ED・A
NO
ED・B
NO
カラスを助けているか
YES
友人を3人発見しているか
NO
父親の死体を確認しているか
ED・S
YES



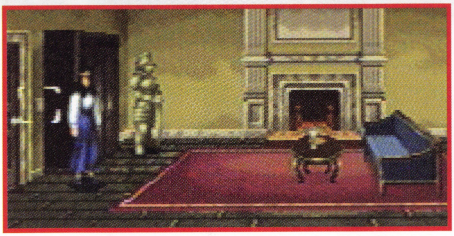
▲喜びのあまり、メアリー先生のもとへ駆け寄るジェニファー。このあとどうなるのかも知らずに……



▲メアリーは有無を言わさず、ジェニファーを刺してしまう。養育先に連れてきただけのはずが、なぜこんなことを

メアリー先生を信じていたのに……

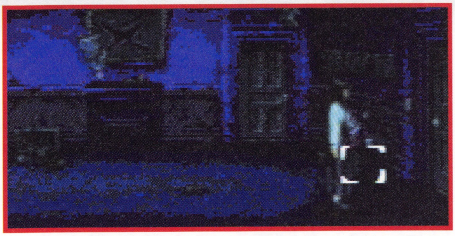
エレベーターで2階を選択し、廊下Lにたどり着くとメアリー先生が立っていた。今までずっとひとりで、恐怖と闘ってきたジェニファーは、少しほっとして、メアリー先生に駆け寄って行った。しかし、なんとメアリー先生はナイフでジェニファーを刺してしまうのだ。孤児院の先生であるメアリーがなぜこのようなことをするのだろうか……？ ここにたどり着くまでに、カルテを見るなどのメアリー先生の疑惑につながるような情報を、ほとんど得ていないことが、このエンディングを向かえてしまう原因だ。もしかすると、プレイヤーは先生とはここで始めて再会するのではないだろうか？ それならば、ジェニファーが彼女を疑うこともなく駆け寄ってしまうのも当然であろう。少し悲しいエンディングだ。



▲もし、小屋に閉じ込められるのが嫌だったら、先生がいなくなるまでリセットし続けよう

その前に メアリー先生に会う場所とは

秘密の部屋Aで、メアリー先生に会うかどうかはランダムとなっている。会わなければ、銀色のカギを入手して終わりだ。しかし会ってしまうと、薬の入ったワインを飲まされ、気を失っている間に中庭の小屋に閉じ込められてしまうのだ。なぜメアリー先生がそんなことを……。

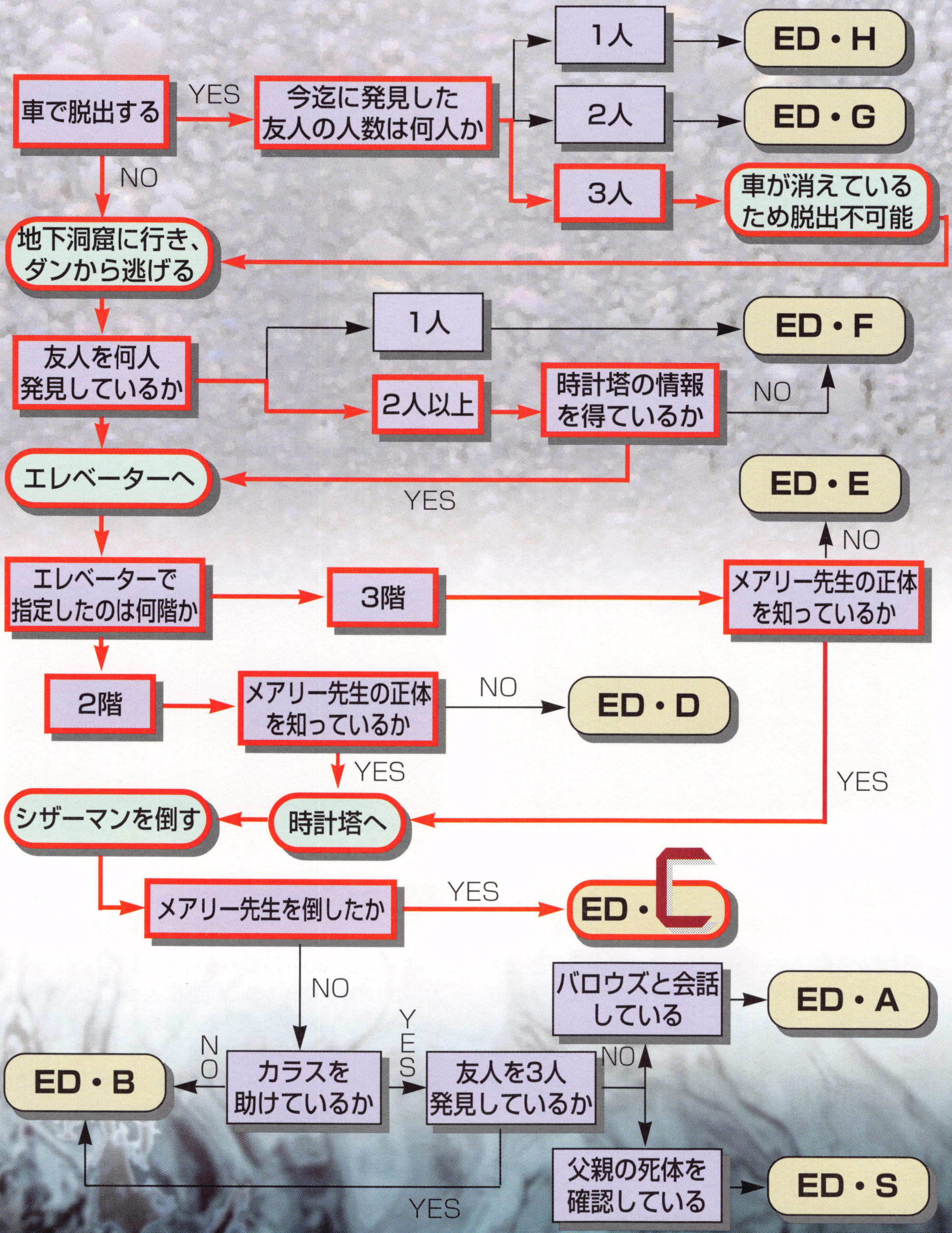


▲この儀式のカギがなければ、エンディングH、G以外はどれも見ることができない、必須アイテム

エンディングを見るのに 欠かせない物

地下洞窟への入口である儀式の部屋。そこにはカギがかかっているので簡単に入ることはできない。そのカギは子供部屋の入口の横にあるピエロの人形の下だ。入手はここを調べるだけなので容易だが、その直後、あるものの攻撃を受けるので、覚悟しておくようにしよう。

ENDING C


車で脱出する
YES
今迄に発見した友人の人数は何人か
1人
ED・H
2人
ED・G
3人
車が消えているため脱出不可能
NO
地下洞窟に行き、ダンから逃げる
友人を何人発見しているか
1人
ED・F
2人以上
時計塔の情報を得ているか
NO
エレベーターへ
YES
ED・E
NO
エレベーターで指定したのは何階か
3階
メアリー先生の正体を知っているか
2階
メアリー先生の正体を知っているか
NO
ED・D
YES
YES
シザーマンを倒す
時計塔へ
メアリー先生を倒したか
YES
ED・C
NO
バロウズと会話している
ED・A
NO
ED・B
カラスを助けているか
YES
友人を3人発見しているか
NO
父親の死体を確認している
ED・S
YES



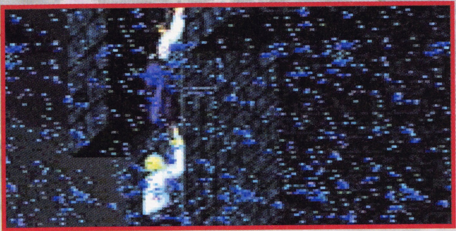
▲エンディングDでは、ここでもうプレイヤーは操作できなくなっていたが、Cの場合は回避することができるのだ

エレベーターで2階へあがってみると……

地下洞窟から、エレベーターで上がってくる際に2階を選択する。そうすると、廊下Lに、メアリー先生が立っていた。まさか、こんなところで先生と再会するとは……。先生がジェニファーに襲いかかって来る。ここは連打で回避できるので、最後まで行くために頑張って連打しよう。

メアリー先生を蹴り落とせ！

やっと、時計塔にたどりついた。外のはしごを上っていると、下からメアリー先生も上ってくるではないか！？　ジェニファーの足を引っ張り邪魔をしようとするメアリー。しかし、ジェニファーにとって、もう彼女は先生でもなんでもない。ここは連打で蹴り落としてしまおう。



▲メアリーは何としても、ジェニファーを時計塔へは入れたくないようだ。なぜだろう……？



▲こんな所まで追ってきたシザーマンだったが……。しかし、この苦しみようはただごとではない

時計が動き始めると、シザーマンは……

時計塔の内部は、なんとなく気味の悪いところであった。そして、シザーマンがここまで追ってきたのだ。しかしジェニファーが時計のスイッチをいれると、シザーマンは突然苦しみ出し、自ら身を投げてしまう……。彼にとって、時計が動き始めることは、どのような意味があったのだろう。

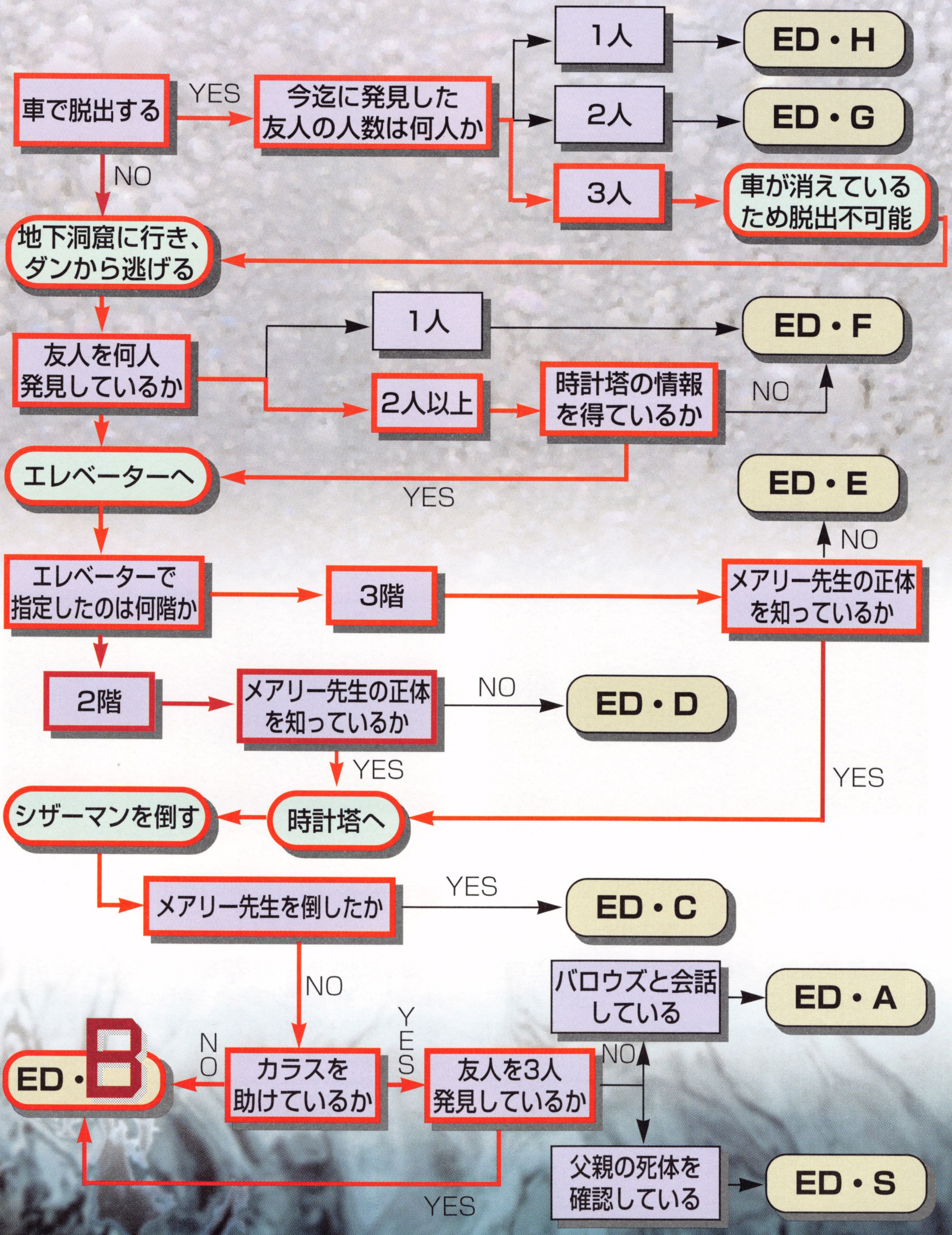


▲そういえば、彼女もバロウズという名前ではないか。それとも単なる偶然なのだろうか

隠し部屋のカルテの人物

隠し部屋にカルテが落ちているが、そのカルテはメアリー・バロウズという女性のものだった。つまりメアリー先生のことである。彼女はこの不気味なバロウズ家の人間だったのである。ジェニファーは彼女のことをだんだん信じることができなくなってきていた。

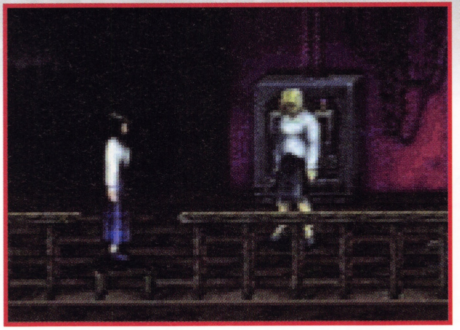
ENDING B



車で脱出する
YES
今迄に発見した友人の人数は何人か
1人
ED・H
2人
ED・G
3人
車が消えているため脱出不可能
NO
地下洞窟に行き、ダンから逃げる
友人を何人発見しているか
1人
ED・F
2人以上
時計塔の情報を得ているか
NO
エレベーターへ
YES
ED・E
NO
エレベーターで指定したのは何階か
3階
メアリー先生の正体を知っているか
2階
メアリー先生の正体を知っているか
NO
ED・D
YES
YES
シザーマンを倒す
時計塔へ
メアリー先生を倒したか
YES
ED・C
NO
バロウズと会話している
ED・A
ED・B
NO
カラスを助けているか
YES
友人を3人発見しているか
NO
父親の死体を確認している
ED・S
YES

時計塔内部まで追ってくる先生

地下洞窟からのエレベーターで3階を選択すると、時計塔内部Aに着く。すぐさまシザーマンが追ってくるが、落ち着いてハシゴを上った。そして、時計塔内部Bについたジェニファーが時計塔のスイッチをいれると、突然シザーマンは苦しみはじめ、時計塔の下へと落下していく……。しかし喜んでいたのもつかの間、シザーマンに続き、今度はメアリー先生までもが、時計塔内部までジェニファーを追ってきた。そして、後ろから彼女を襲ってくるのだった。しかし、ジェニファーも気づかないわけもなく、ふたりはもみあいに……。メアリー先生が配電盤にぶつかり、感電して死んでしまった。少々複雑な心境だが、メアリー先生は友人たちを見殺しにしたのである。



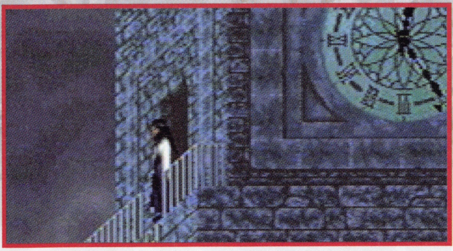
▲先生は何を考えて、ジェニファーたちをここへ連れてきたのだろうか？ 死んでしまった今では聞くこともできない

殺されてしまった友人たち

ジェニファーは特に前半に、友人たちの死体を何人か発見してしまう。大広間Aやシャワー室や、秘密の部屋A、中庭のプール、廊下の窓から……などなど。そして、そこにはシザーマンがいる場合が多くあり、その後ジェニファーを狙ってくるのだ。しっかり下準備をしてやり過ごすか、突き飛ばして逃げ延びよう。突き飛ばす時は、体力のパラメータ（画面下の顔の周りの色）が赤のときは、回避の連打をしていても、もともとの体力不足により、そのまま一突きされて終わることになる。いざというときのために、体力の回復はまめに行うようにしよう。

そして事件は終結へ……

ジェニファーは事件の終結を喜び、時計塔の外へ出た。しかし、亡くなった、アンやロッテたちのことをを思うと、喜んでばかりもいられなかったが……。そうしているうちに、先ほどまで降っていた大雨が少しずつ上がり、空の間から光りが差し込んで来た。まるで、この恐ろしい事件が終わり、ほっとしているジェニファーの心の中のようだった。

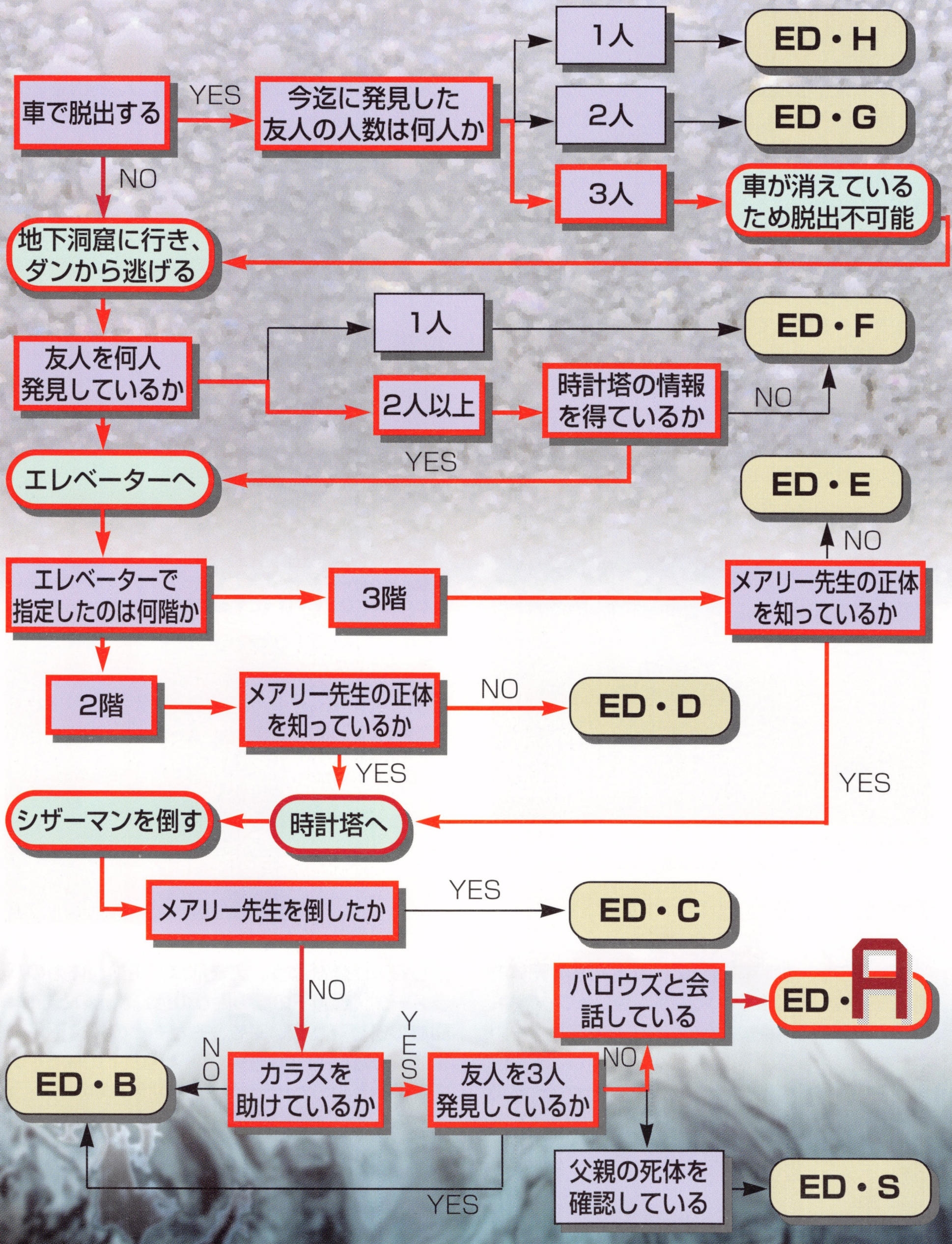


▲殺人鬼シザーマンや、しつこく追ってくるメアリー先生もいなくなる。ひとまずほっとする瞬間だ



▶シザーマンは、この後、ジェニファーをすぐに追ってくるので、しっかり連打すること。彼を突き飛ばし一時的に回避できるのだ

ENDING A



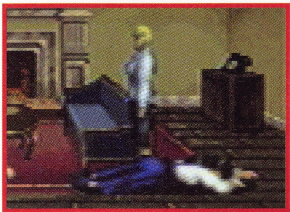
車で脱出する
YES
今迄に発見した友人の人数は何人か
1人
ED・H
2人
ED・G
3人
車が消えているため脱出不可能
NO
地下洞窟に行き、ダンから逃げる
友人を何人発見しているか
1人
ED・F
2人以上
時計塔の情報を得ているか
NO
YES
エレベーターへ
ED・E
NO
エレベーターで指定したのは何階か
3階
メアリー先生の正体を知っているか
2階
メアリー先生の正体を知っているか
NO
ED・D
YES
YES
シザーマンを倒す
時計塔へ
メアリー先生を倒したか
YES
ED・C
NO
バロウズと会話している
ED・A
NO
YES
ED・B
カラスを助けているか
友人を3人発見しているか
NO
父親の死体を確認している
ED・S
YES

あの時のカラスが助けてくれる

時計塔内部へ来たジェニファーを待っていた出来事とは、友人との再会だった。もう、みんないなくなっていると思っていたのに……。再会を喜ぶ2人。その時突然、メアリー先生がジェニファーを襲ってきたのだった。だが、カラスの大群がどこからともなくやってきて、先生を取り囲み、とうとう先生は下へ落ちてしまう。



▲カラスに襲われてしまう、メアリー先生。カラスたちのおかげで、ジェニファーはメアリー先生に殺されずに済んだのだ。これはカラスの恩返しなのだろうか



◀秘密の部屋にて。この飲み物にはどうやら睡眠薬のようなものが入っていたらしい。なぜ先生がそんなことをするのか

▶ここにもメアリー先生が来た。彼女はこの屋敷とどういう関係なのだろうか？　襲ってきたら、ここではこちらから反撃することができる



カラスはたいへん賢く、律義だ。だから一度受けた恩は忘れないらしい。いけにえの部屋でカラスを、カゴから逃がしてあげている場合は、お礼として時計塔でメアリー先生を襲ってくれる。しかし、もしカラスを逃がさないまま時計塔へ行ってしまうとジェニファー助けることもなく、エンディングBを向かえる。このカラスを助けているか否かが、エンディングAとBとの分かれ目となっているようである。

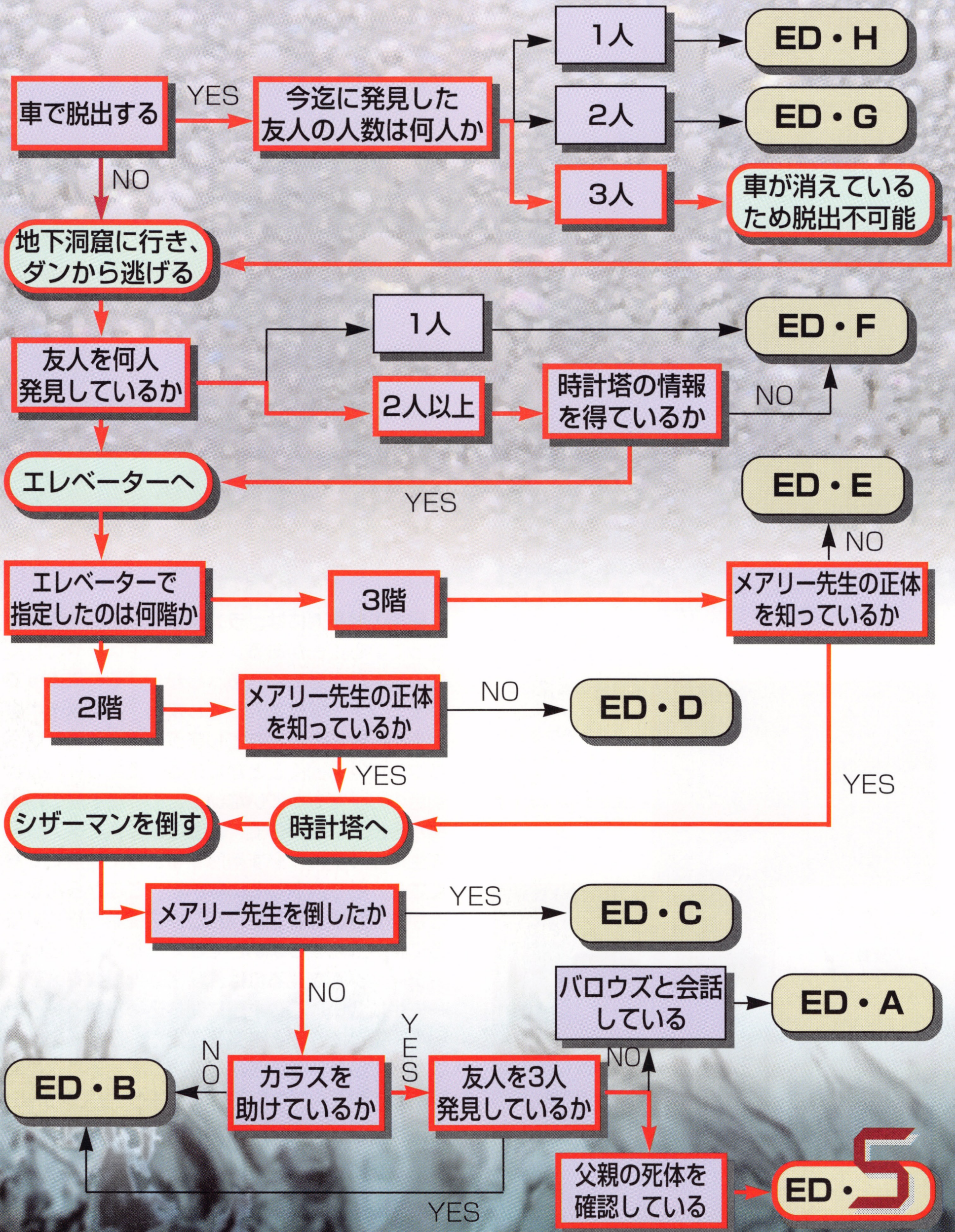
▶いけにえの部屋で、カラスのカゴを開け、逃がしてやる場面。この部屋では、シザーマンの撃退もカラスがしてくれる。



メアリー先生にハメられた！？

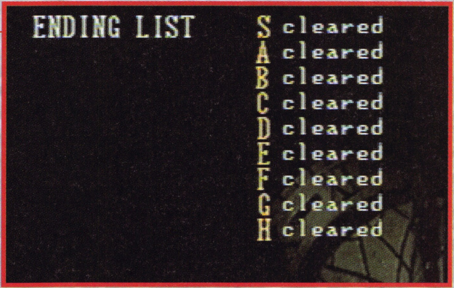
秘密の部屋Aには、ランダムでメアリー先生が立っていることがある。ここで先生は、やさしく飲み物を飲ませてくれる。しかし、それによってジェニファーは気を失ってしまい、そのまま中庭の小屋に閉じ込められてしまうのだ。ここではバロウズの話を聞くことができる。ただし、ハムか銅色のカギをもっていないと、その後小屋の中の檻から出られないので、秘密の部屋Aでメアリー先生に会う前に、必ず用意するように注意しておくこと。もし用意していないと、ここから出ることができないばかりか、バロウズに話を聞く前に彼に食べられてしまい、そこで終わりだ。このエンディングAを見るには、秘密の部屋Aでメアリー先生に会い、この小屋に閉じ込められる……という一連のできごとを見ることが、ひとつの条件となっている。このエンディングを見ることにこだわっているなら、メアリー先生に会えるまで、何度もリセットするしかない。

ENDING S

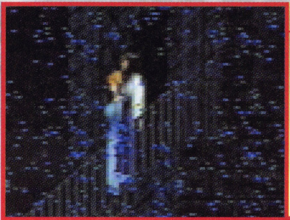

車で脱出する
YES
今迄に発見した友人の人数は何人か
1人
ED・H
2人
ED・G
3人
車が消えているため脱出不可能
NO
地下洞窟に行き、ダンから逃げる
友人を何人発見しているか
1人
ED・F
2人以上
時計塔の情報を得ているか
NO
YES
エレベーターへ
ED・E
NO
エレベーターで指定したのは何階か
3階
メアリー先生の正体を知っているか
2階
メアリー先生の正体を知っているか
NO
ED・D
YES
YES
シザーマンを倒す
時計塔へ
メアリー先生を倒したか
YES
ED・C
NO
バロウズと会話している
ED・A
NO
YES
NO
ED・B
カラスを助けているか
友人を3人発見しているか
父親の死体を確認している
ED・S
YES

これが、最高のエンディング

最初、エンディングリストにはAからHしか載っていないはずである。しかし本当に最高のエンディングとは、Aとは違いこのSである。リストにはAをクリアすると、その上にSという文字が出てくる。内容的にも最高だが、手間も最高にかかると思ってもいい。ほとんどのアイテムを入手し、またほとんどのイベントを見なければならない。しかし、最後の時計塔でのエンディングでは、この屋敷内の悪をすべてなくすことができた……という充実感でいっぱいになることだろう。



▲これが、エンディングリストである。クリアしていくと、アルファベットの横にclearedという文字が入るようになっている。最初はエンディングAまでしかないのだが、後にSが一番上に追加されることになる



◀生き残った友人との再会。いままでの恐怖を忘れてしまうほど、喜ぶジェニファー。ひとりというのは、さみしいものだ



▶カラスに助けてもらうには、いけにえの部屋で、カラスを助けておくこと。ここで助けないとエンディングBになってしまうのだ。要注意



▲やっと、長い恐怖の時が終わった。友人とも再会でき、ジェニファーにも、プレイヤーにも最高のエンディングだ！

生き残った友人と再会できる

地下洞窟で巨人ダンを倒してから、エレベーターで時計塔へ行く、ジェニファー。シザーマンが追ってくるが、時計のスイッチを入れると、自ら身を投げてしまうのだった。そして、生き残った友人と喜びを分かち合うのもつかの間、こんどはメアリー先生がジェニファーを襲いかかってきた……！ しかし、どこからかカラスの大群がやってきて、彼女をつつき、時計塔の下へ落としてしまったのだ。このカラスたちは、ゲーム中に逃がしてあげたカラスのようである。カラスの群が去った後の屋敷は静まりかえっていた。ただ時計の歯車が、正確な速さで動く音だけが、響いている。友人とジェニファーはふたりで外に出た。さっきまで降り続いていた大雨が上がり、みるみるうちに空が明るくなっていった。今日の朝、孤児院を出たばかりなのにいろいろなことがありすぎた。友人の死、先生の裏切り、殺人鬼や化け物との遭遇……。しかしつい先ほどまでと、同じ空気が流れている場所に自分がいるとは思えないほど、今は気分が晴れやかになっていた。もしかしたら恐ろしい夢でも見たのだろうか……とまで思えてしまうほどだった。

Q&A

Q 中庭の小屋にある牢屋に入れられた時、バロウズに食べられてGAME OVERになってしまいます。何回コンティニューしても同様の展開です。こうならないようにするには、どうすればいいですか？

A アイテム「ハム」をもっていますか？もっているのなら「ハム」を与えればＯＫ。もし持っていないのなら完全なハマリ。部屋に入ったところで、セーブされているので、前の部屋には戻れないし、何度コンティニューしても結果は同じなので、もう一度最初から、チャレンジしてみてください。

Q 牢屋に入れられてから、食べ物を要求するバロウズにもハムをあげたのに、脱出することができません。何か他に使用するアイテムがあるのでしょうか？　それとも、渡す食べ物がちがうのでしょうか？

A バロウズとは、３回話をしないと脱出条件が成立しません。脱出条件が成立すると、友人ロッテが探しに来てくれるので、牢から出ることができます。また、「銅色のカギ」を持っていると、ロッテは来てくれません。その替わり、そのカギを牢の扉に使用すると脱出することができます。

Q 牢屋に入れられてから、ロッテに救出されたが、その後メアリー先生がやってきて、やっぱりすぐ彼女に殺されてしまいます。ここで殺されないようするにはどうすればいいですか？

A そういうことがおこったら、まず他に、クリックポイントがあれば、調べてみよう。この中庭の小屋の場合は入り口付近の棒をクリックすると、ジェニファーはメアリー先生を、その棒で殴りはじめます。先生はしばらく立ち上がってこないので、その間に他のところへ行ってしまったほうがいいでしょう。

Q 地下洞窟入り口にいる番犬に食い殺されてしまい、これ以上先に進めません。連打で危機の回避をしてもしてもまったく効果がないのですが、この先進むにはどのようにすればいいですか？

A そこはふたつのアイテムを使用しなければ通れません。それは、「香水」と「黒いローブ」です。「香水」は寝室Ａの鏡台のところに、「黒いローブ」は物置Ａか、秘密の部屋Ａで見つけることができます。それらを、番犬の前を通る時に使用すれば、すんなりと通行することができるのです。忘れずに入手しておきましょう。

第4章

クロックタワー
徹底解剖編



FASCINATION 本作の魅力

SFC版で絶賛された幻の名作「クロックタワー」が、プレイステーションで復活した。カットされていたイベントやビジュアルを、大幅に追加しているのでこれは完全復活といえよう。真の「クロックタワー」の恐怖を堪能して欲しい。

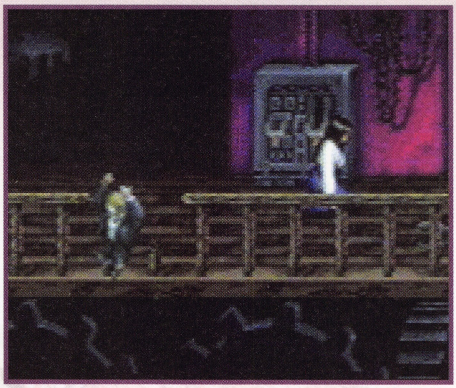
「クロックタワー２」の物語背景として

1996年12月13日の金曜日に発売されたプレイステーション版「クロックタワー２」は、とても高い評価を受けた。しかしプレイした人の中には、「２」しか知らないという人が多かったため、これを機会に「CLOCK TOWER-The First Fear-」として、ＰＳに移植することが決定したのである。これをプレイすることで、ジェニファーとシザーマンとの過去の物語背景が、明確になる。「２」はポリゴンで描かれた、３Ｄアドベンチャーだったが、今作は当初SFC用ソフトとして開発されたものなので、ポリゴンでも３Ｄでもない。



◀これが、「２」の時点では１年前にノルウェー全土を震撼させた、「クロックタワー事件」という設定。この事件の後、シザーマンは国中の人々の恐怖の的となる

そのため一見地味そうなゲームとも思えるが、そのおかげで始終響きわたる足音、ドアを開け閉めする音などが恐怖心をそそる。そういった意味では２よりも臨場感があるといえよう。



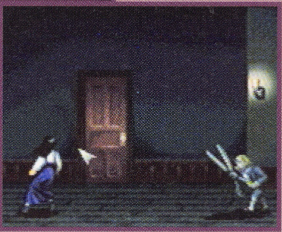
▲ジェニファーはシザーマンに対して逃げることしかできない。だが、エンディングでは完全に撃退することができる。これで二度と現れないはずだったのだが……。「クロックタワー２」で更なる真相が明らかになる

ごく普通の少女、ジェニファー

今までの例だと、主人公は敵と戦うというのがお決まりのパターンだが、この「クロックタワー」はそうではない。ジェニファーはごく普通の少女。敵からは逃げることしかできない。場所によっては逃げる以外に隠れる、落とすなどの回避方法もあるが、こちらから武器を持って攻撃するということは一切ないのである。つまり、一度その場をやり過ごしたところで、完全に撃退したわけではないのである。追いつめられた時に回避するときの操作方法は連打。これは「連打・せずには・いられない」というところから「RSIシステム」と名づけられている。絶対絶命の場面では、これを使って彼女を瀕死の危機から救い出してあげよう。追いつめられて逃げ道がなくなったら、殺されないようとにかく連打しよう。



◀逃走モードに入っている時には、勝手にこういう動きをしてくれる。特に焦りやすいプレイヤーにはうれしい機能だろう。ただし、少しの間コントロールできなくなる



▶これも逃走モードに入ってる時の一場面である。普段は割と落ち着いた動きのジェニファーだが、いざという時にはこんなに急いで危険を回避してくれる。たのもしい限り

終わってみないとわからない、マルチエンディング

ストーリーはマルチに展開する、マルチシナリオ。手に入れるアイテムや使用場所、見てしまった友人たちの死体、分岐ポイントでの選択など……様々なことが要因となる。そしてまた、エンディングもそれらの要因に左右されるマルチエンディングとなるのである。従って、ちょっとしたことで最高のエンディングを迎えることができないということになりかねない。場合によっては、マップの前半だけで終わってしまったり、スタートして10分程でエンディングを迎えてしまう、なんていうことも……。つまり、常に最も適切な判断をしながら、ゲームを進めていかなくてはならないというわけだ。もともと1995年にSFC用ソフトとして発売になった物なので見た目などは、昨年の「クロックタワー２」の方が美麗で、また動きも滑らかなのは否定できない。しかし、この、ハマりやすいシナリオによってプレイヤーは、全くそういうことを忘れ、夢中にさせられるだろう。ヒューマンの看板ともいえるジャンルのひとつというだけあり、約２年前に発売になったソフトとはいえ全体のクオリティの高さはピカーで、大変魅力的な作品となっている。何度でも楽しむことができるはずだ。

追われると切り替わる「逃走モード」

シザーマンに追われているときは、自動的に逃走モードに切り替わっている。したがって、難しい操作などは一切なく、ジェニファーを走らせるだけで普段の操作では不可能な動きをして、上手に危険の回避ができる。ただし、このモードに入っているときには、物を調べたりなどの逃走以外の行為はできない。つまりジェニファーを、逃げることのみに集中させるということだ。このモードのおかげで、難しい操作などは一切必要なくなっており、あせって逃げ切れずに終わりということにはならない。これでこの恐怖のストーリーに集中できるというわけだ。



▲友人ロッテの最期をみとることになるジェニファー。彼女は、死に際にとても大切なことを言ってくれるのだ。ここを押さえるかどうかが、ジェニファーにとって（もちろんプレイヤーにとっても）重要になる



▲この部屋の位置はランダムで変わるが、位置そのものがその後のシナリオ分岐に関わってくることはない。ただし、この部屋でおこる出来事は分岐に大きく関わってくるのだ。何度もプレイして、いろいろ見てみよう

SFC版クロックタワー

スーパーファミコン版のクロックタワー。最も初めに愛されたのがこの作品である。大好評を博したPS版のクロックタワー2は、あくまでもこの作品の上に成り立っているものであった。



▲PS版にあるオープニングデモはない。ジェニファーたちが先生に連れられて屋敷に向かうところから始まる

効果的なビジュアル

当然ながら恐怖を演出しているのは音だけではない。視覚からの恐怖も考えられている。ただし、随所に怖いビジュアルを用意しているのではなく、ここぞというところに不気味なビジュアルを用意しているのである。クロックタワーのビジュアルの場合は怖いというよりも、気味が悪いといったイメージの方が強い。それは魔法陣を見る前に黒魔術を連想させる手段かもしれないし、ダンのような不気味な怪物へつなぐための前振りかもしれない。また、ホラー映画を参考にして作ったということもあるだろう。水道から血やウジ虫が出てきたり、冷蔵庫からゴキブリが出てきたり……。人に恐怖を与えるために、様々な角度から研究されたのだということがわかる。

本家本元クロックタワーの魅力とは

このクロックタワーの魅力は果たして何なのだろうか。ホラーという点が人を惹きつけるのだろうか。確かに最近ホラーというテーマはゲームファンに人気が高いようである。しかし、それだけでこれだけの評価を得たのではなく、制限された容量の中で、これだけの雰囲気を作り上げたからではないだろうか。BGMひとつとってもみてもおわかりだろう。常に流すようなことはせず、シザーマンに追われた時など感情が高ぶる時のみ効果的に用いられている。不気味なまでに静まり返った屋敷内。消えた先生と友人を探してひとり見知らぬ屋敷の中を歩き回る。耳に届くのは自分の足音だけ。そんな中、女性の悲鳴が……。他にも、突然窓が開いたり、電話のベルが鳴ったり。まさに「ドキリ」とさせられるのである。



▲SFC版以降で追加されたオープニングデモは、どちらかといえばイメージを前面に出しているように感じる

他機種と比較して

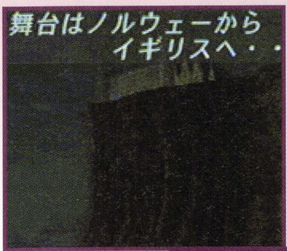
WIN版で新しいシーンが加えられ、PS版で新しいシーンが加えられ、同じ内容にも関わらず、確実にグレードアップしていく「クロックタワー」。しかし、それは単純にジェニファーの視点がより細かくなったというだけに過ぎない。このPS版でも、新しく加わったミイラに襲われるシーン以外は、オウムのアップや生け贄のカラスのアップなど、ジェニファーの視点に近づいているような気がする。本来ならばSFC版にも取り入れられる予定だったシーンが、時間が経つにつれ徐々に増えていっているのではないだろうか。ミイラなどはSFC版をプレイした人でも、また新たな気持ちで遊んでもらうように仕掛けられたイベントだろう。マルチエンディングということで、繰り返しプレイする人のことを考えて取り入れられたということも考えられる。また、シザーマン撃退法が少しずつ増えていっているという点も見逃せない。車に乗り込んでやり過ごすところはSFC版には存在しないのである。他にも、本作で西館寝室となっているところはSFCでは開かずの間とされていたり、小さな変化を探せばキリがない。SFCと比較した上での本作の見どころといえば、やはりミイラ撃退のシーンだろう。SFCではミイラが襲ってくるということは絶対にあり得ない。従って、ミイラを撃退する短剣も存在しないのである。PS版しかプレイしたことがない人はそういった展開を素直に受け入れることだろう。だが、SFC版をプレイした人にとっては、そういったシーンが隠されているとは思わないために、より恐怖を感じるのある。そういった意味ではPS版だけをプレイした人よりも、SFC版をプレイした人の方が比べる対象があるためにいろいろと違った視点で楽しめるかもしれない。



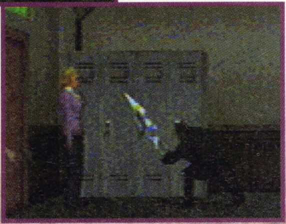
▲コレクションルームのミイラはただのミイラ。SFC版ではジェニファーを絶襲うことはしなかった

クロックタワー２へ

クロックタワー２に関しては別ページでもう少し詳しく語っているのだが、やはり初代クロックタワーとクロックタワー２は切っても切り放せない存在だといえるだろう。演出も変わり、舞台も変わったというのに、ジェニファーとシザーマンだけは変わらない。シナリオ分岐があるので、展開によっては主人公が変わってしまうこともあるのだが。１よりもひっそりとか孤独といった恐怖は薄れてしまうが、その分、練り込まれたストーリー展開に引き込まれていくに違いない。果たしてジェニファーとシザーマンの謎は明かされるのであろうか？　１の後、どうなったのか？　興味のある人はぜひチャレンジして欲しい。プレイしたことがないという人は今からでも遅くないぞ。



◀クロックタワー２の舞台はノルウェーからイギリスへ。しかも、２からは３Ｄポリゴンになった。そのため、ゲームそのものの雰囲気と共にジェニファーの印象がやや異なるように感じる



▶屋内では１と同じくシザーマンの手から逃れつつ、室内をくまなく調べていくこと。神出鬼没なため、油断するとアッサリ殺されてしまう。連打は健在である

Windows版クロックタワー

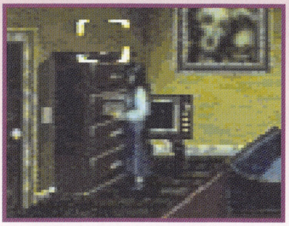
既に、発売中の「クロックタワーWindows95版」だが、数々の専門紙などで、高い評価を得ている。プレイステーション版にも継承されているが、マウスのみで操作ができるなど、パソコンでプレイするには最適のシステムがずらりと並んでいるのだ。

他とは一味違うオープニング

スーパーファミコン版からの移植ということで発売になったWindows版はパソコン用ということもあり、単なる移植としてではなく、全く新しいタイトルとして市場に受け入れられた。これはクロックタワーのユーザー層を広げることとなった。もちろんオープニング・デモなどは、大容量メディアの利点を活かし、Windows版オリジナルに塗り替えられている。あの恐怖の象徴ともいえる時計塔が３Ｄで描かれ、今までの２Ｄ画面よりも、さらに現実感を増しているのだ。そこには、この屋敷の中で繰り広げられる惨劇の予感すら垣間見えるようである。そして、襲いかかるシザーマンの表情が、さらに恐怖心をあおる。彼の持つ巨大なハサミの、鋭利で冷たい輝き……　鈍く光るハサミに映るジェニファーの恐怖の表情は、ホラー映画もかくやといった感じである。このオープニングデモは、長さこそ短めだが一見の価値がある。ＰＳ版クロックタワーも素晴らしいデキだが、機会があれば、ぜひ「クロックタワーWindows版」もプレイしてみて欲しい。



◀これが、超美麗なオープニング・デモの１シーン。シザーマンの目つきは陰険で、冷たく不気味だ。ゲーム中の彼よりも、だいぶ人間らしい姿に描かれているのがわかる



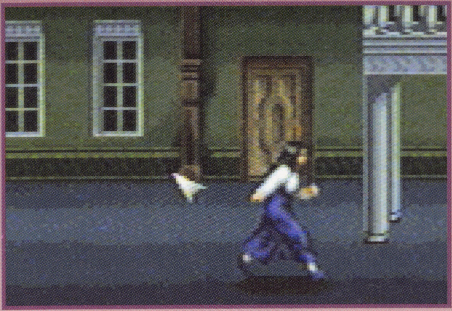
◀西館のカギの入手場所はランダム。ここで手に入らなければ、廊下Ｃで手に入る。どちらで手に入れても同じカギなので変わりはないが、廊下Ｃで箱を押したりせずにすむ

最高のエンディングを目指せ！

このソフトは、マルチシナリオ、マルチエンディングなので、その時のプレイヤーの判断や、手にしたアイテム、つかんだ情報などによって、シナリオが分岐していく。したがって、その時によって、見ることのできるイベントなどが違ってくるということだ。単純なシナリオの分岐のみでなくランダム性のあるものも多く、展開の全てを予想することは不可能に近いといえるだろう。エンディングは、一番最悪なもので、10分以内に見れてしまうものから、長いものでは２時間程かかるものもあり、まさにプレイヤーの判断によって全てが決まってしまうといっても過言ではない。この中で最高のエンディングを見るまでには、様々な条件をクリアしていかなければならないのだ。その条件をひとつでも忘れていたりすると、目指していたものとは違うエンディングを向かえてしまう。一度あるエンディングを見てしまったあとはcontinueを選択することができないので、途中からもう一度やり直すしかない。じっくりと恐怖を味わいながら慎重に判断して進めよう。

操作はマウスのみでＯＫ

ゲームの内容そのものは、今回のプレイステーション版とさほど変わらないが、特筆すべきは、パソコンならではの操作方法である。基本操作はマウスのみの操作で可能なので、とても簡単。物を調べることや、アイテムの使用、人と話すことなどは、すべてクリックポイントのあるところでクリックすればＯＫだ。マウスだけなら手元など気にせずに楽しめるだろう。たとえばアイテムの使用なら、まず画面下のアイテムのイラストのところをクリックし、使う場所をクリックすると、そこに置いたり、その人が身に着けたり……というようなことができるわけなのだ。だが、クリックポイントがあるからといって、なんでもかんでもクリックしていると、シザーマンが出現してひどい目にあうこともあるので、注意が必要だ。シザーマンの出現は撃退法がハッキリわかっているところならまだしも、突然出てくるところでは、心の準備ができてないために、なかなか彼の追跡から逃れられないのだ。一度シザーマンが出現したところはなるべく調べないほうがいいようだ。また、クリックポイントの出ないもの、例えば、体力の回復や、危険の回避の連打などもマウスでできる。また、部屋の出入りをするごとにオートセーブするシステムなので、途中でそのままにしておいても全く問題ないのが便利である。



▲ダブルクリックすれば、走ってくれる。ただし、体力のパラメータに注意するようにしなければならない。もちろん回復もクリックのみでＯＫ



▲黒のローブの着用もマウスでできる。アイテムをクリックしたあとに、ジェニファーをクリックしよう。すると、一瞬ですっぽりとローブに身を包まれてしまう



▲見よ！　この美しいヴィジュアルを。この美しさはパソコンゲームならではである。他にも９点ほど用意されているので、ホラー好きのひとはゆっくり堪能してほしい

パソコンで他の仕事などをしている合間に、タスクバーから時々出して、少しプレイしたら、また仕事する……ということも可能なわけである。ただしシザーマンに追われている時は注意する必要があるが……。内容はほぼ同じでもその操作方法ひとつで、ホラーとは言えども意外と気軽に楽しめそうな感じになっている。他に、オープニング、操作系以外の相違点とすれば、ヴィジュアルがあるだろう。こちらもスーパーファミコン版とくらべ、美しく化粧直しされており、見ごたえのあるホラーヴィジュアルのオンパレードとなっている。ゲームを楽しむスタイルによっては、Windows版が向いているプレイヤーもいるかも知れない。

PLAYSTATION
PS版クロックタワー2

大好評を博したクロックタワー２。未だ根強い人気をほこっており、その影響からか前作SFC版クロックタワーがPSに移植されている。それほどまでにプレイヤーを魅了したクロックタワー２の魅力とは……？

３Dポリゴンならではの迫力

クロックタワー１と２の違いといえば、やはりポリゴンのことに触れないわけにはいかない。３Dポリゴンならではの迫力と、シザーマンがよりリアルになったという点は、やはり注目すべきところといえるだろう。クロックタワーと異なり、そもそもがPS版として開発されたクロックタワー２は、やはりその影響からかムービーシーンが随所に散りばめられている。

プレイした人はすでにご存じかと思うが、２の中に部屋の扉をあけた瞬間、実はそこは断崖絶壁で、思わず下に落ちそうになるといったシーンがある。何とかドアのノブに引っかかった手。ボタン連打によって何とか乗り切ることができるのだが、やはりそういったシーンの場合だと連打する指にも思わず力がこもる。１よりも仕掛けられたトラップや撃退法のアクションが派手なために、前作の方がおとなしい印象を受ける。同じ設定であるにも関わらず、演出方法が異なるために、知らない人が見たらまったく違うゲームに感じるかもしれない。ゲームファンであれば、いろいろな意味で前作との比較をするだろう。好みにより意見がわかれるとは思うが、そこはやはり前作は前作の魅力、２は２の魅力に注目したい。人との会話が少なかった前作は、より孤独感を味わうことができた。２では前作を前提にしてよりホラーへの追求を行った。当然ではあるが、本作には本作ならではの魅力がある。これに関しては「本作の魅力」のところで語っているから、興味がおありの方はぜひご覧になっていただきたい。



▲２には１の時の事件を経たジェニファーが登場。１をプレイしていたら、聞いたことのある名前が出てくるはず



▲２でも執拗に襲ってくるシザーマン。いかにして彼を撃退し、いかにして事件の謎を解いていくのか



◀ＯＰデモではダンの最期の瞬間が流れる。それと同時に、あの時のイヤな思い出が甦ってくる人も多いだろう。あの時の恐怖再びである



▲クロックタワー２の魅力は幅広い。前作同様の魅力を保ちつつ、新たな魅力を備えるべく開発なされている

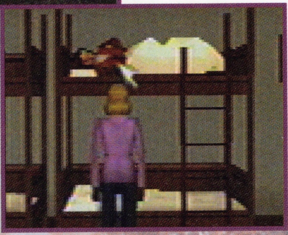
マルチシナリオシステム

１でもあったシナリオ分岐。エンディングも９種類とかなり豊富だった。２はこのマルチエンディングの先をいくシナリオシステムである。２の場合、１話目のクリア内容によって２話目の主人公が決まる。当然、ジェニファーが主人公の話もある。しかし、展開によってはジェニファーをほとんど動かさないでエンディングを向かえる人もいるだろう。分岐の内容はYES・NOなどの選択から行動まで。誰かに話しかけた回数によって分岐になる場合もある。また、主人公が変わるといったことから容易に想像できることだが、話の舞台だって変わっていくのである。２話目は誰が主人公になっても舞台は研究所。そう、１話目で動かした教授が勤務しているところである。１話目と２話目は同じ舞台だが、それが微妙に変わっていくから面白い。それぞれの主人公は、大きな流れではつながっている。それが、後になればなるほど明らかにされていくのだ。

いつのまにか事件に引きずり込まれていたジェニファー。再びシザーマンと向き合うために屋敷の中を調べていく。謎もグレードアップしているため、一筋縄ではいかない。そのため、どんな小さい情報でも見落とさないよう、念入りに調べていかなければならない。しかし、今回シザーマンと向き合うのはジェニファーだけではない。ジェニファーの身元引受人である女性、新聞記者など様々である。彼女たちもジェニファーと同じく２での主人公である。今回はジェニファーの成長ぶりを確認しつつ、ジェニファー以外のキャラクターに目を向けてもらいたい。



◀デモといい、バートン教授の話といい、２の時期は１での事件が終わってからしばらく後のようだ。いよいよシザーマンの謎が解きあかされるのか……？



▶分岐によって主人公が変わる。前シナリオで取った行動によって、次のシナリオが変わる仕組みになっている。分岐によっては見ることのできないシーンもある

強い少女ジェニファーは健在

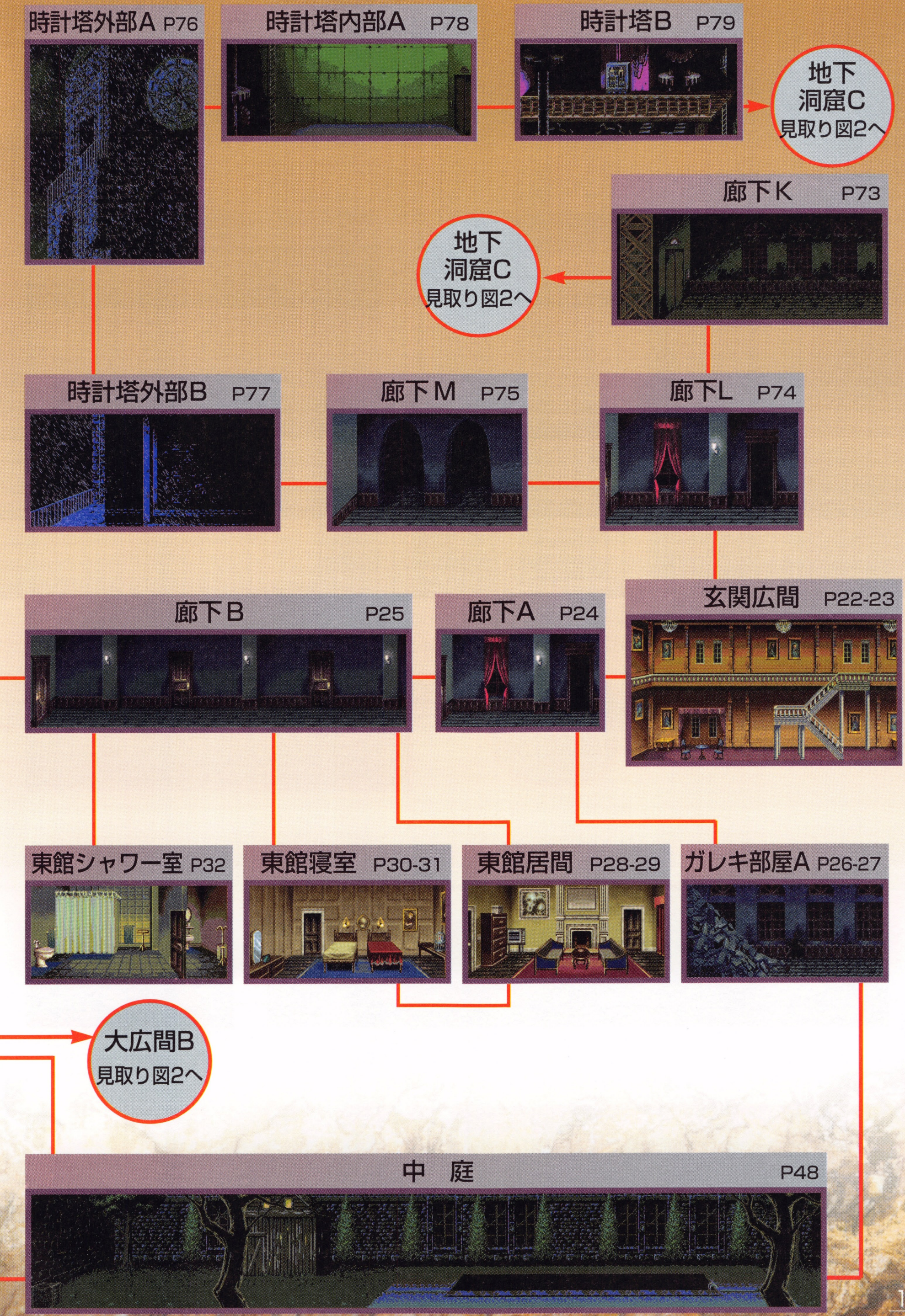
前途したように、２のジェニファーも１に負けず劣らず強い。精神的にタフということもあるが、２の方がより直接的にシザーマンを撃退しようとしているように感じる。例えばトイレに置かれているモップで殴ろうとするシーン。１では直接何かを使って殴るといった行動は、メアリー先生に対してしか行われなかった。それも、直前に友人が被害に合っているため、追い込まれての行動である。確かに２でも隠れるなどの消極的行動を取るが、アルミ缶を頭にかぶせてみたり、突き飛ばしたり、殴ったりと、バラエティーに富んだ撃退法が用意されている。



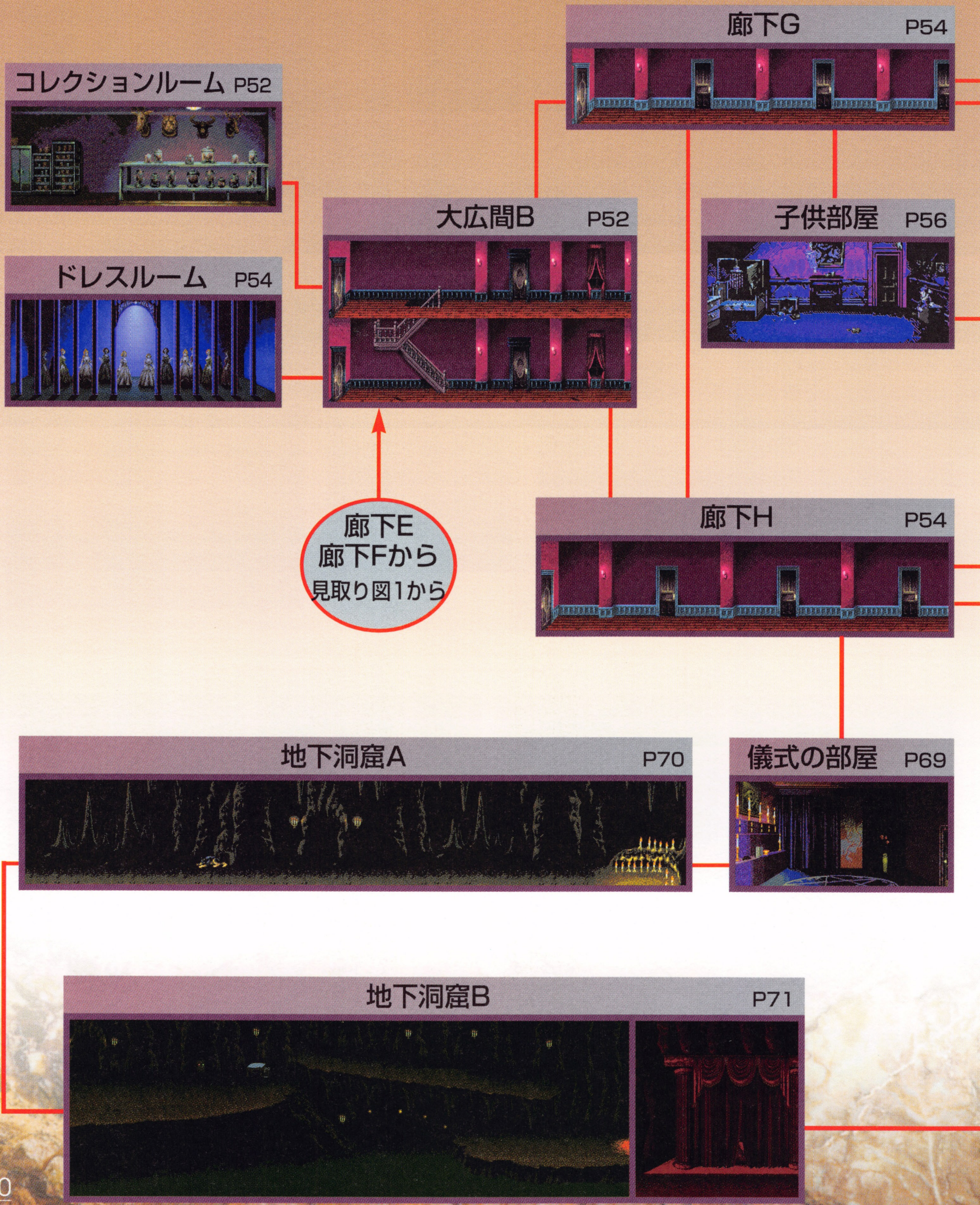
◀２の一番最初の主人公は残念ながらジェニファーではない。ジェニファーを研究の対象としか見ていない、イヤなタイプの男性である

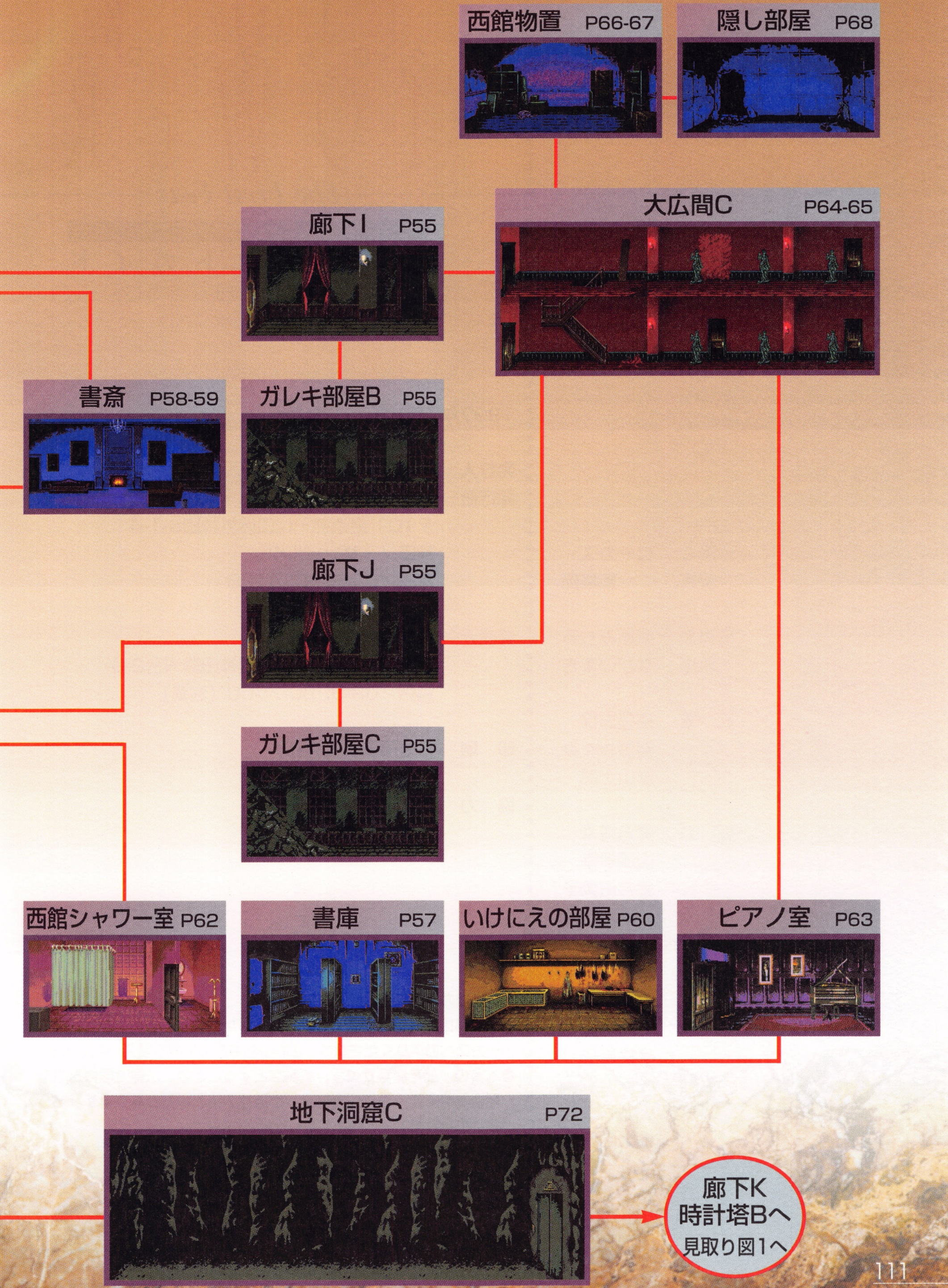
MAP バロウズ家見取り図1




時計塔外部A P76
時計塔内部A P78
時計塔B P79
地下
洞窟C
見取り図2へ
廊下K P73
地下
洞窟C
見取り図2へ
時計塔外部B P77
廊下M P75
廊下L P74
廊下B P25
廊下A P24
玄関広間 P22-23
東館シャワー室 P32
東館寝室 P30-31
東館居間 P28-29
ガレキ部屋A P26-27
大広間B
見取り図2へ
中 庭 P48

MAP バロウズ家見取り図2




西館物置 P66-67
隠し部屋 P68
廊下I P55
大広間C P64-65
書斎 P58-59
ガレキ部屋B P55
廊下J P55
ガレキ部屋C P55
西館シャワー室 P62
書庫 P57
いけにえの部屋 P60
ピアノ室 P63
地下洞窟C P72
廊下K
時計塔Bへ
見取り図1へ

CLOCK TOWER
クロックタワー
The First Fear

ローカス ナビブックシリーズ
パーフェクトガイド

企画&編集　ローカス編集部

編集&執筆　柴原みちる
ながのまき

執　筆　須藤志保
鶴野めぐみ
影山士郎

協　力　麦倉博幸
山崎孝幸
金井由美子

Main Design & Map制作
佐久間利佳

Design　内田幸恵
高橋修子

Cover Design
佐久間利佳

1997年7月17日　初版発行

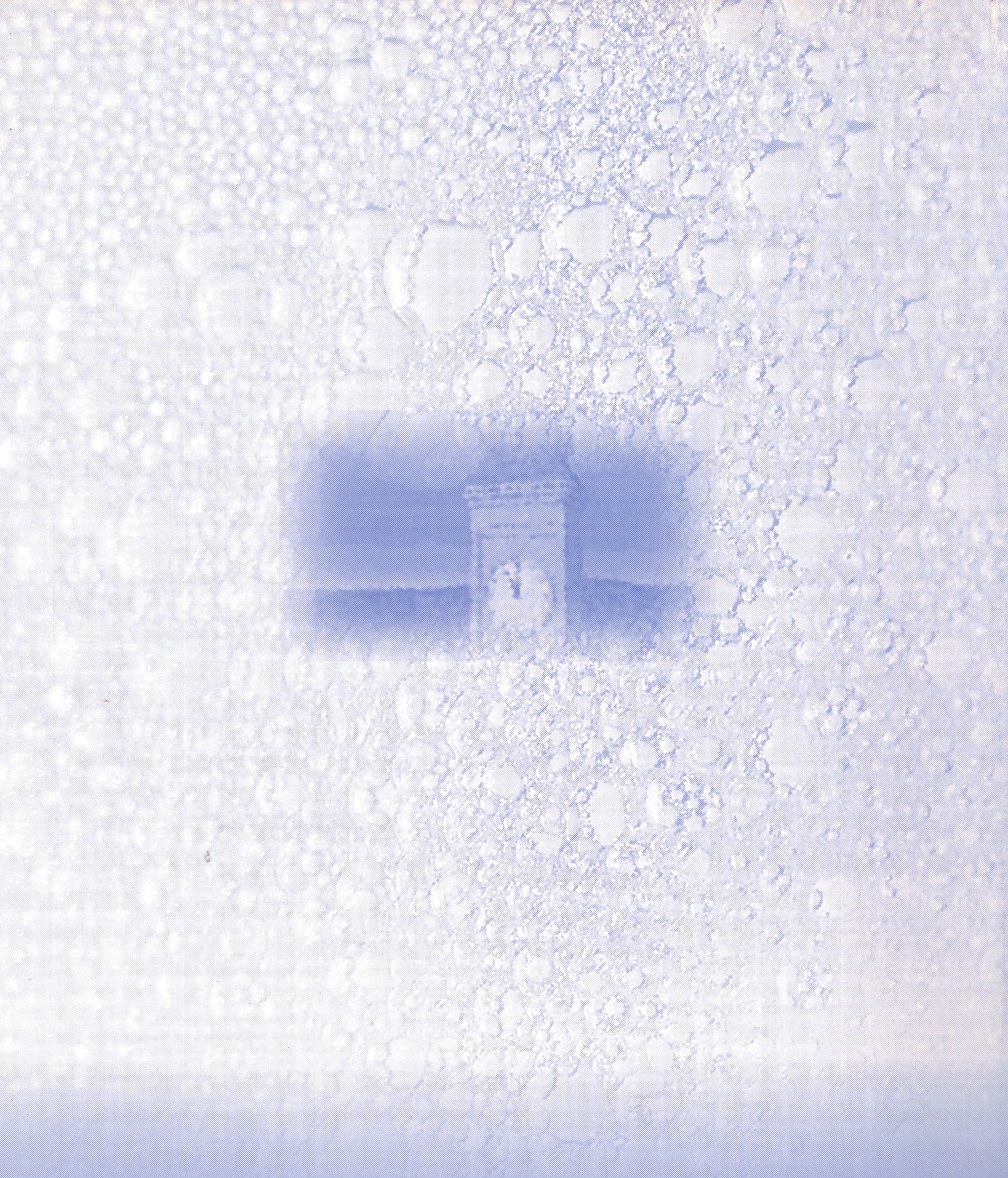
発行人　市川公士
発行所　株式会社ローカス
〒101 東京都千代田区外神田6-1-4
神田ノーザンビル4F
電話／03-3837-8125

発売元　株式会社主婦の友社
〒101 東京都千代田区神田駿河台2-9
電話／03-5280-7550（営業）

印　刷　日経印刷株式会社

協　力　ヒューマン株式会社

ISBN4−07−390001−3　C0076



ISBN4-07-390001-3

C0076 ¥1000E

9784073900016

1920076010002



発行／ローカス　発売／主婦の友社　定価：本体1,000円

※消費税が別に加算されます